# AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 10 MART 1991 18.000 TL (KDV DAHİL)

SCULP ANIMATE 4D

PUZZNIC

DRAGONS BREATH

BIYAT

# İÇİNDEKİLER

## GRAFİK


PHOTON PAINT ..... 10-11
SCULPT ANIMATE 4-D ..... 26-27
DIGITIZER ..... 48.49
DIGI-VIEW 4.0 GOLD ..... 51

AMIGA &MÜZİK ..... 18
AEGIS SONIX ..... 19-21


## ÖZEL


AYIN KONUKLARI ..... 13
MEHMET YALMAN ..... 13
MASAÜSTÜ YAYINCILIK ..... 14-16
GRAFİK ARAYICILARI ..... 41-43
GRAPHIC SEARCHERS ..... 41
3RD DAY ..... 42
GRAPHICS SEARCHER V 2.11 ..... 36-38
EXCELLENCE ..... 44-47
HANGİ AMİGA'Yİ SEÇMELİ? ..... 61-63
VIRUS ..... 95
RESİMLİ ROMAN ..... 96


## SÜREKLİ YAZILAR


HABERLER ..... 4-7
AMOS ..... 30-33
AMIGA DOST ..... 56-57
AMIGA SALATASI ..... 59
OKUR MEKTUPLARI ..... 60


## PROGRAM DÖKÜMLERİ


DOMİNO ..... 92-93


## OYUN TANITIM


ADVENTURE ..... 64-65
ELVIRA ÇÖZÜM ..... 64-65
DRAGONS BREATH ..... 66
CAR-VUP ..... 67
OBITUS ..... 68-69
F-19 ..... 74-75
CHAMPIONS OF KRYNN ..... 76-77
SARAKON ..... 78
SPEEDBALL ..... 79

HORROR ZOMBIES ..... 80
LEEMINGS ..... 81
TEAM SUZUKI ..... 82
GREAT COURSE ..... 83
CODE NAME ICEMAN ..... 84
PUZNIC ..... 85
CADAVER ..... 86
CURSE OF THE AZURE BOND ..... 88-89
KISA KISA ..... 90-91
POPUP ..... 90
FUTURE BASKETBALL ..... 90
MONACOR GRAND PRIX ..... 90
BOMB JACK ..... 91
LINE OF FİRE ..... 91
BADLANDS ..... 91


## DİLLER & DERLEYİCİLER


AMIGA BASIC ..... 22-34
AMIGA VE C ..... 34-35
ASSEMBLER ..... 52-5


## İŞ DÜNYASI


SUPERBASE PROFESSIONAL .....36-39

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
**MAHMURE ÜNYELİ**

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
**H. NURSAL ULAŞ**

YÖNETMEN YARDIMCISI
**SİNAN EREL**

YAYIN DANIŞMANLARI
**CAN ÖZTÜRK**
**TARKAN BARLAS**
**KUBİLAY KILINÇ**

REKLAM MÜDÜRÜ
**BURÇİN ÇETİN**

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
**İNCİ KÖMÜRLÜ**

TASARIM GRUBU
**SİNAN GÜRDAĞCIK**
**ÜMİT ERTEK**
**TUNÇ DİNDAŞ**

FOTOĞRAFLAR
**MEHMET ÖZCAN**

TEKNİK GRUP
**ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ**
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

BASKI-CİLT
**HÜRRİYET OFSET**
**Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.**
**Sefaköy-İSTANBUL**

YÖNETİM YERİ
**Caferağa Mh. Mühürdar Cad.**
**Kaptan İş Merkezi No=54/15**
**Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95**

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMİGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTADIR.

# BAŞBAŞA

*Merhaba,*

*Bu ay dergimizi elinize aldığınızda biraz şaşırdınız, buruklaştınız (hatta kızdınız) değil mi? Biz dergimizin birinci sayısında dergi fiyatımızın uzun bir süre değişmeyeceğini söylemiştik. Türkiye şartlarında mümkün olduğunca bu sözümüzü yerine getirdiğimiz inancındayız. Zira her sağduyulu Türk okuyucusu 10 aylık bir sürenin içinde yaşadığımız koşullarda uzun bir süre olduğunun bilincinde.*

*İsterseniz değişen maliyetlere şöyle bir bakalım: Biz dergiyi çıkartmaya başladığımız 1990 Haziran ayından beri, kağıt her ay ortalama %15 zam gördü. 1991 yılının başlangıcında değişen fiyatlarla, sadece basla maliyetimiz %50 arttı. Biz bunu ancak ilk 2 ay karşılayabildik. Ve %20 gibi çok küçük bir oranla sizlere yansıttık. Anlayacağınızı ve hoşgöreceğini umuyoruz.*

*Uzatma günleriyle birlikte, şubat ayının ilk haftası Commodore Show'da geçti. Pek çoğunuzla show'da tanıştık. Ama show günlerine denk gelen kar yağışı ve körfez nedeniyle piyasanın genel durgunluğu show'a da yansıdı. Durum böyle olunca da show'dan beklentiler gerçekleşmedi. Showun en şaşırtıcı yanı, profesyonel ziyaretçilerin pek ilgi göstermemesi oldu. Bunun sebebi konusunda pek çok fikir ileri sürüldü tabii. Ama sorunu iyi irdeleyerek gereken önlemleri almak şart. Bir de tabii amaç belirlemek önemli. Öncelikle satıcılar açısından Commodore ürünlerinin bir yerlere gelmesi gerekli. Commodore 64 ile Amiga (hangi model olursa olsun) aynı kefeye konulup, her ikisi de ev bilgisayarı olarak mı satılacak: yoksa Amiga hakettiği yere ve konuma getirilecek mi? Aynı zihniyet devam ettikçe, Amiga'nın bir oyun bilgisayarı olmaktan çıkamayacağı açık. Eh, durum böyle olduğuna göre Show'a profesyonel kullanıcıların gelmesi de beklenemez tabii. Eski Commodore Show'ları ziyaret edenleriniz varsa hatırlayacaktır. Gerek kullanım alanları, gerekse bu alanlarda uzman elemanlar kullanıcıya her alanda bilgi verir ve demo yaparlardı. Dolayısıyla ziyaretçiler kullanım alanlarına uygun tatmin edici bilgiler alabilirlerdi. Bu seneki fuarda çok enteresan sorular soran ziyaretçilerle karşılaştık. Bir tanesi Amiga da grafik uygulamalarının (!) nerede yapıldığını sordu. Cevaplamak zorunda kaldığım bu soruya nasıl cevap vereceğimi bilemedim ve bundan dolayı korkunç bir eziklik duydum. Çünkü şöyle bir baktığınızda Amiga da en ciddi uygulama müzik alanındaydı; bu da hemen herkesin hoşlandığı bir konu olmasından herhalde.*

*Ali Murat Erkorkmaz'ın yaptığı çalışmalar bu konuda övgüye değer çalışmalar. Show'da Teleteknik standındaki Amiga 3000'lerde tanıttığı animasyon ve halı deseni programı çok başarılı ve ümit verici. Animasyon programında, uygulamada bir animasyon için gereken tüm detaylar düşünülmüş. Bu da fiilen kullanan kişinin programı hazırlamasından kaynaklanıyor. Halı deseni programı ise olağanüstü. Varolan halı desenlerini kamera yardımıyla alıp arşivlemekten tutun her tür oynama ve değişiklik olanağı sağlayan program, sonucu bir hardware yardımıyla halı dokuma makinasına aktarabiliyor. Kendisinin çeşitli çalışmalarını zaten biliyor takdir ediyoruz. En azından Amiga nın özelliklerini ve boyutlarını bilen birilerinin daha oluşu çok sevindirici.*

*Bu ay dergimizde yeni bir başlık açtık: Virüs. Sizleri eğlendirmek amacını taşıyan bu sayfadan hoşlanacağınızı umuyoruz. Yazı dizilerimiz sürüyor. En yeni kelime işlem programı Exceilence! ve Graphic Searcher yazıları ile önünüzde yeni ufuklar açılacak. Amiga modellerinin detaylı tanıtımı ve aralarındaki farkların yer aldığı "Hangi Amiga'yi Seçmeli?", kararsız okuyuculara ışık tutacak. Digitizer ve Digi-View Gold 4.0 yazıları Amiga'ya resim aktarımı konusuna bir giriş niteliğinde. Tanıtım sayfalarındaki oyunlar, yine en yeni oyunlardan seçildi. Ayın konuğu, orjinal oyun çağını başlatan firmalardan biri olan Tatkom dan Mehmet Yalman.*

*Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...*

*Saygılarımızla,*
AMİGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LİMİTED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

# VİDEOMASTER

## AMIGA'NIZ İÇİN BÜTÜNLEŞMİŞ DESKTOP VİDEO SYSTEMİ

VidTech tarafından üretilen ve tüm Amiga modelleri ile kullanılabilen VideoMaster tüm multimedia özelliklerini bünyesinde barındıran bir iş istasyonu gibi çalışıyor.

I Composite (Pal veya NTSC) ya da S-Video (S-VHS, Hi8 veya ED-BETA) görüntü kaynaklarından grafik almaya yarayan Genlock'lar.

I En iyi koşullarda grafikler için RGB gibi Composite ve S-Video formatında üstüste bindirilmiş video görüntüleri üretmek.

> İçinde bir digitizer'a doğrudan bağlantı için RGB splitter vardır. Bu splitter. DigiView Gold 4.0 ile uyumludur.

> Yatay, dikey ve daire şeklinde otomatik veya elle kontrol edilebilen zamanlı özel efekt jeneratörüne sahiptir.

# VideoTitler 3D

### BAŞLIKLARDA YENİ BİR BOYUT.....

Amiga'nın profesyonel başlık yaratma programlarına yeni bir program katıldı. Yazıların 3 boyutta yapılabilecek tüm varyasyonlarına imkan sağlayan VideoTitler 3D, Desk-Top Video ve grafik presentasyonları için ideal.

Video Titler 3D kullanılarak 3D yazı yaratma, döndürme, eğme,.esnetme, çevirme ve perspektifini yerleştirme gibi pekçok değişik başlık oluşturmak mümkün. Programda Kara Fonts, Zuma Fonts gibi mevcut fontları kullanmak mümkün. Başlangıç ve bitiş frameleri verilerek animasyon yaratmak mümkün; tabii sadece yazılar için.

Yazılarda değişik pekçok efekt kullanmak mümkün: Yldız, Neon, Balon, Kabartma gibi.

## BİRAZ DA ONDAN BUNDAN..

O Impulse firması tarafından çıkarılan "Imagine" programı sayesinde daha kısa sürelerde ray-tracing ve animasyon yapmak mümkün. Sculpt/Animate ve TurboSilver'ın karışımından oluşan program, animasyoncuların ufkunu bir hayli genişletmekte.

O Databecker ve ünlü cracker grubu Red Sector'ün işbirliğiyle şimdiye kadar yapılanların en kalitelisi olan yeni bir demo-maker çıkartıldı. Ülkemize de kısa sürede gelen bu demo-maker yardımıyla vektör grafikler, sinüs şeklinde kayan yazılar, çeşitli efektlerle kullanabileceğiniz değişik boyutlardaki logo'lar ve istediğiniz ses modül'lerini kullanarak, her türlü demo-yu hazırlamak çocuk oyuncağı haline geldi.

O Gold Disk yeni bir ray-trace programını piyasaya sürmüş. HAM modunda grafikler hazırlayan program, iki ayrı çözünürlükte çalışabilmekte: 352*270 ve 352*580. Program hem IFF-ILBM ve RGBN (4096 renk) modlannı, hem de RGB8 (16777216 renk) modunu destekleyebiliyormuş.

O 16 milyon rengi Amiga'da düzgün bir şekilde görmemizi mümkün kılan "Firecracker" isimli grafik kartı da artık piyasaya çıkmış durumda. 2 MByte video hafızasına sahip kart 768*560 piksel çözünürlükte olan grafikleri gösterebilmekte. Kullanılan bütün ray-trace programlarıyla hatasız çalışan kartın fiyatı yaklaşık 2000 DM olacakmış.

# BIR COMMODORE SHOW'UN ARDINDAN

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

İstanbul'un kar yağışına teslim olduğu bir döneme rasladı, Commodore Show 91. Kimileri gösterilen ilginin bu nedenle az olduğunu söylerken, kimileri körfez krizine kimileri de yeteri kadar duyurulmamış olmasına bağladı. Şu ya da bu nedenle şu ana kadar yaşanmış en durgun show'u yaşadık bu yıl.

Gösterilen ilgi azdı da, show'un genel havası nasıldı? Gelen ziyaretçiler aradıklarını bulabildi mi? Gerek katılan firmalar, gerekse belli amaçlarla gelmiş kullanıcılar ne yazık ki aradığını bulamadı.

Katılımcı firmalarda birbirinden farklı pek bir şey yoktu denebilir. Standlar düzenlenişleri dışında birbirinden farklı değildi. Commodore 64 ve Amiga için Joystick çeşitlerinden tutun da disketlere varıncaya kadar aynı markayı her standda görmek mümkündü. Eğitim programlan ve Amiga'nın profesyonel kulla-

nımı konusunda hizmet veren Commodore Center ailesini bunlardan saymıyoruz tabii. Düşünün Masa Üstü Yayıncılık alanında kullanılabilecek tam bir seti, sadece bu standda görmek mümkündü. Teleteknik bile bu alanda Amiga kullanımı için bir tanıtım yapmaya gerek görmemişti.

Hazır laf açılmışken Teleteknik standında ne vardı, ne tür etkinlikler yapıldı; bunlardan biraz söz edelim. Show salonunun Teleteknik'e ayrılmış bölüm tıpkı bir dinlenme salonu gibiydi. Bundan önceki Commodore Shovv'larla karşılaştırıldığında, akıllara durgunluk verecek ölçüde boş ve hareketsizdi. Herkes bu fuarda Amiga 3000 göreceğini ve inceleyebileceğini umuyordu. Sinevizyon alanının girişine yerleştirilen 2 adet (!) Amiga 3000'i kaç kişi farketti dersiniz? Ali Murat Erkorkmaz ve arkadaşlarının tüm çabalarına rağmen verdikleri seminerler de pek bir şey sağlamadı. Zira seminer esnasında ortaya çıkan TEKNİK OLANAKSIZLIKLAR, izleyicilerin tamamı tarafından eleştirildi. Çünkü böyle bir sorumsuzluk örneğini "teknik olanaksızlıklar" sözü ile geçiştirmek mümkün değildi; üstelik bunun söylendiği yer, Commodore Türkiye Distribütörü Teleteknik'in standıydı. Standın bir bölümünde Amiga Baby bizim gözümüze ilişti, ama show'a uğrayanınız varsa dikkatini çekti mi, bilmiyoruz.

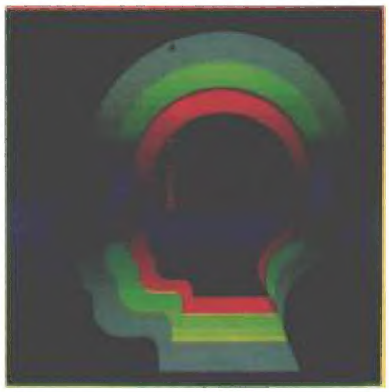
Show'a katılan tüm bayiler iyi niyetli ve gayretliydiler kuşkusuz. Ziyaretçiler arasında en çok ilgi gören uygulamalar Nokta Ltd.'in (Ankara) bilgisayar falı ve TST'nin digitizer ile aldığı fotoğrafları çeşitli hazır formlarla 1000DM üzerine basmasıydı. Agnus, Amiga kullanımındaki başarısı ile geleceğe yönelik umutlar verdi; sinevizyon bölümünde düzenledikleri görüntülü Rap konseri de beğeni ile izlendi.

Fuardaki en ilginç standın, dergimizin teknik hazırlıklarını da yapan Ecem Baskı Tasarım'a ait olduğunda herkes hemfikirdi. Şark tipi halı ve kilimlerle döşenen stand, show boyunca katılan firmaların sohbet ve dedikodu köşesi olarak oldukça hareketliydi. Hatta hava muhalefeti nedeniyle fuarın uzatılması için girişimde bulunulması karan burada alındı ve Teleteknik yetkililerine bildirildi. Teleteknik tarafından da olumlu karşılandı ve Commodore Show 91, 5 Şubat 1991 Salı akşamına kadar uzatıldı. Uzatma günlerinde fazla duyuru olmamasına karşılık ilgi iyiydi. Hatta salı günü yeni bir uzatma talebi oldu; ancak Teleteknik yetkililerinden Fahri Berşe haziran ayında yeni bir Commodore Show'un daha uygun olacağına katılımcıları ikna edince, show sona erdi.

Shovv'un sürprizi. Tatkom ve ACC firmalarının sergilediği orjinal programlardı. Tatkom, kendi standında kullanıcıyla tanışırken; ACC, yetkili satıcıları olan Commodore Center ve Abacus standlarında sergilendi.

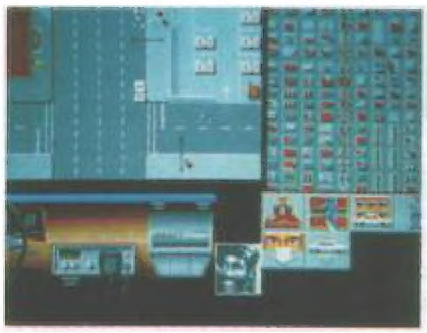
Dergimizin düzenlediği Kick Off güzel gol yarışması ödülleri de Show'da dağıtıldı.

İyisi ve kötüsüyle bir Commodore Show daha geçti. Nice Commodore Show'lara.....





# HILL STREET BLUES



Polisiye dizilerin televizyon ve sinemalarda çok tutulmasından cesaret alan bazı bilgisayar firmaları, bu türde oyunlar yaptılar. Bunların en son örneği ise daha önce yurdumuzda da gösterilen Hill Street Blues (Hill Caddesi Karakolu).

Hıll Street Blues, Arcade-Shoot'em Up karışımı oldukça sevimli bir oyun. Suçluların azdığı ve suç oranının rekor bir düzeye ulaştığı bir dönemde, Hill karakoluna atanıyorsunuz. Elinizdeki sınırlı polis ve imkanlarla suçluları yakalamaya ve mahalleyi huzura kavuşturmaya çalışıyorsunuz. Kimi zaman yollara barikatlar kuracak, kimi zaman da filmlerdeki gibi nefes kesen kovalamacalar yapacaksınız.

# MOONBASE

## LUNAR COLONY SIMULATOR

Imbrium'un kuzey-doğusundan hızlı ve alçaktan uçarak geldi.Araç, tahrip olmuş kalkanı geçerek Batıniş alanı-3'e yaklaştı. Pilot dengeli bir şekilde ilerleyerek TDA'yı (yerle temas göstergesi) minimal seviyeye getirdi. Kodlardan iki tanesi tuttu ve mürettebat güvenilir bir şekilde ulaştı. Fakat son hat paralize olduğu için hepsi bulundukları bölmede kapalı kalmışlardı.

Yukarıda okuduğunuz satırlar MINDSCAPE'in son oyunu olan MOONBASE'e ait.Bu firma, ilk Ay Koloni Simulasyonu oyununu yapmış bulunuyor. Anlaşılamayan bir nedenle haberleşmenin kesildiği ay üssüne giden bir grup araştırmacı ve kolonistin aydaki uğraşılarını konu alan oyun, yeni bir tür oluşturacağa benzer. Eğer yukarıdaki satırlar kadar iyi bir kurgusu da varsa niye olmasın?

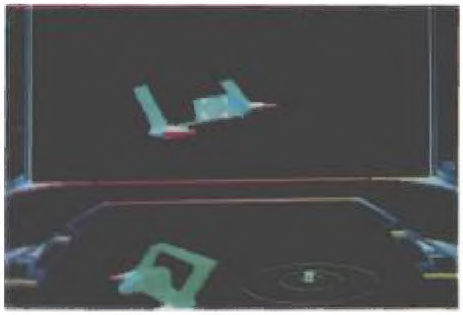
# AGNUS, BBS SİSTEMİ İLE AMIGA'CILARIN HİZMETİNE GİRİYOR

AGNUS Amiga User Group, Türkiye'de yeni bir BBS sistemini devreye sokmak üzere. Önümüzdeki günlerde komple devreye girecek olan sistem, şimdilik maksimum 9600 Baud hızda ZMODEM protokolü ile çalışıyor.

İsmi "GHOSTBOARD" olacak sistem sayesinde her türlü Amiga kullanıcısının sorunlarına yardımcı olmak hedefleniyor.

# LIGHTSPEED

***Elite ile oynayıpta, bu oyunun hastası olanlara müjde, artık LIGHTSPEED var.***



Konu gene klasik, yok olmaya yüz tutmuş bir dünya ve bu dünyadan kurtulmaya çalışan insanlar. Teknoloji insanları başka gezegenlere ve yıldız sistemlerine ulaştırabilecek kadar ileri bir düzeyde. Tabi bu sanıldığı kadar kolay değil. Bizim ufak yıldız sistemimizin dışında yaşayan birçok değişik canlılar bulunmakta. Bunların kimi dost, kimi de düşman. Sizin düşmanlarınıza korku, dostlarınıza da güven verebilecek ölçülere sahip avcı gemileriniz mevcut. Oyunun bu bölümleri yarı simulasyon, yarı da arcade. Fakat oyun sadece dogfighf lardan ibaret değil, yapımcıların ekledikleri çeşitli fonksiyonlar oyuna ayrı bir zevk veriyor. Kısacası kaçırılmaması gereken bir oyun, Lightspeed.

# GotoHell!

***Nefesinizi kesebilecek animasyonlar ve grafikler, siz koltuğa yapıştırabilecek atmosfer ve herşeyin ötesinde GO TO HELLL.***

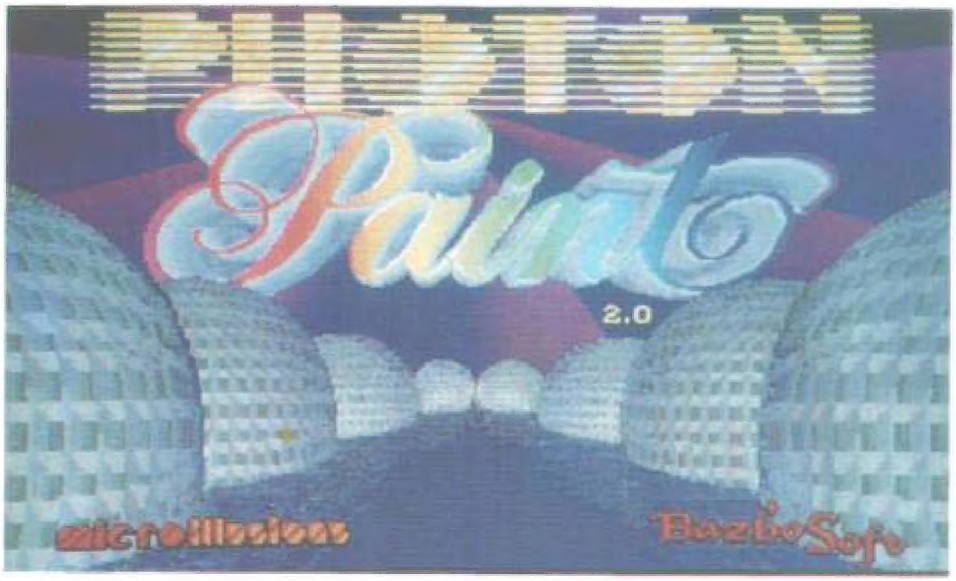
Gremlin firmasının yaklaşık olarak iki yıldan beri üzerinde çalıştığı ve daha 5, 6 ay çalışacağı bir süper yapım, Go to Hell! Konu da oldukça ilginç, bir Mutant'ın cehennemdeki maceraları. Oyun çözülmesi gereken birçok bilmece ve araştırılması gereken birçok oda var. Cehennem oldukça büyük bir labirent kompleksinden oluşmakta. Tabii siz bu labirentleri gezerken çevrenizdeki canlılar da boş durmuyor. Oyunda olmayacak birşey yok. Programcılar hayal güçlerini sonuna kadar kullanarak birçok ilginç tuzaklar hazırlamışlar. Oyunun tek kötü tarafı, birkaç ay beklemek zorunda olmamız.

## BİRAZ DA ONDAN BUNDAN..

O Başka bir grafik kartını da M.A.S.T. firması üretmiş. İsmi "Colorburst" olan kart, 16 milyon rengi 768*580 piksellik bir çözünürlükle gösterebilme özelliğine sahip. Ayrıca kartla beraber verilen "Megapaint" programıyla 16 milyon renk kullanarak çizim yapmak kolaylaştırılmış ve kart üzerinde bulunan ayrı bir devre yardımıyla gerçek zamanda bazı video efektleri (üç boyutta görüntü dondurme, karıştırma gibi) yapabilmek de mümkünmüş.

O Diğer bir grafik kartı olan "Harlequin" kartıyla PAL ekran sisteminde 910 * 576 piksel ve 16 milyon renk oluşturmak mümkün, Video hafızası 4 MByte'a kadar çıkabilen kart HS&Y firması tarafından üretilmiş.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER




## *TUNÇ DİNDAŞ*

Selam grafik severler. Bu ay geçen sayımızda açıklamaya başladığımız kaliteli bir çizim ve boyama programı olan **PHOTON PAINT'i** kaldığımız yerden açıklamaya devam edeceğiz. Yazımızın sonunda, Amiga dünyasında büyük bir yer kaplayan grafik hakkında yeni haberler ve grafikle yakından ilişkisi olan kısa utility programlarının açıklamalarını bulabilirsiniz.

Bu ay Photon Paint'in, ana çizim ekranındaki seçenekleri inceleyeceğiz. Bu ekran, Photon Paint yüklenir yüklenmez karşınıza çıkan çizim ekranıdır. Ekranda çizim için ayrılan boş bir alandan başka bir de pencere var. Bu pencere sayesinde programın temel fonksiyonlarını hızlı bir şekilde kullanabiliriz. Derginin daha önceki sayılarında detaylı olarak açıkladığım **Deluxe Paint'in** menüsüne benzeyen bu seçeneklerin kullanımı profesyonel görünümlerinin aksine, o kadar da zor değil. Görünüşte karışık gibi olan seçenekleri kullanmaya başladıktan sonra, ne kadar basit olduğunu anlayacaksınız. Normal kağıda çizim yaparken bu fonksiyonları kullanamadığınızda benim gibi bir eksiklik hissedebilirsiniz. Bu seçenekler sayesinde, Photon Paint'de istediğimiz resmi, illüstrasyonu ya da karikatürü çizebiliriz. Aslında bu seçenekler Deluxe Paint'in menüsüne benziyor denemez. Neden mi? Hepsinin kullanımı gayet basit. Şimdi başlayabiliriz.

**FREEHAND DRAWING:**

Serbest el çizimi anlamına gelmekte. Mouse'un sol tuşuna basarak kullanıp serbest çizim yapabilirsiniz. Deluxe Paint'i kullanan arkadaşlar Photon Paint'den istedikleri randımanı beklemesinler. Nedenini kısaca açıklayayım. Bu programda ekran, **HAM** modu olarak açıldığından, altı bitplane kullanılır. HAM modu ve eklenen son bitplane de bilgisayarınızın hızını artıracak. İçinizde hala HAM modu ve bu modda renklerin nasıl oluştuğunu bilmeyenler varsa, derginin ilk sayısında **Cem GENCER** arkadaşımın yazmış olduğu grafik yazısını okumasını tavsiye ederim. HAM modunun bilgisayar hızını etkilediği doğru. Bu da mouse'un normal olarak yavaşlamasına sebep olacak. Ama isterseniz, **PREFS** MENU'den mouse işaretçisinin hareket hızını *(mousespeed)* ayarlıyabiliyorsunuz. Bu sayede daha rahat çizim yapabilirsiniz. Bu menüde kullanabileceğiniz üç seçeneğiniz var. Bunlar **'FAST'** *{hızlı},* **'MEDIUM'** *{normal)* ve **SLOW** *{yavaş)'dur.* Yine Deluxe Paint'in menüleri gibi seçenekler de kutunun sol üst ya da sağ alt kısmına klik yapıldığı zaman farklı işlemler uygulanır.

**FREEHAND DRAWING'de** de sağ alt köşe **FILL DRAWING'dir.**

**FILL DRAWING:**

Serbest el çizimi gibidir. Fakat tek farkı çizdiğiniz şeklin iki ucu birleşince içini çizim rengi ile doldurur. Digitizer kullanarak elde ettiğiniz resimler üzerinde oynama yapmak istediğinizde, bu fonksiyon çok işinize yarayacak. Bu yardımcı tool sayesinde, istediğiniz bölgeyi rahatlıkla belirleyeceğiniz bir renkle zevkinize göre doldurabilirsiniz.

**LINE DRAVVING:**

Düz çizgiler *(line)* çizmenize yarar. Kullanımı, yine Deluxe Paint'de olduğu gibi. Bu işleme ait kutuyu seçin, mouse işaretçisini doğru çizginin başlayacağı yere götürün ve sol mouse tuşuyla klik yapın. Bu noktaya 'start position' *(başlangıç pozisyonu)* denir. Parmağınızı kaldırmadan çizginizin bitmesini istediğiniz yere kadar getirin ve parmağınızı kaldırın. Gayet basit değil mi? Ayrıca bu fonksiyon sayresinde iki nokta arasında açıyı da hesaplayabilirsiniz.

**FLAT DRAWING:**

Kare çizmenize yarar. Yalnız bu karenin içi dolu olmayacak. Bu fonksiyon da düz çizgi gibi kullanılır. Mouse tuşuna ilk klik ettiğiniz yer dörtgenimizin başlangıç köşesini belirler. Şimdi mouse tuşunu bırakmadan mouse işaretçisini istediğiniz yöne hareket ettirin. Ekranda bir kutu devamlı olarak mouse işaretçisini takip ederek boyutunu değiştirecek. Kutunun uygun boyutta olduğuna emin olduktan sonra mouse'un tuşunu bırakabilirsiniz. Çerçeve gibi resim parçalarını oluşturmakta gayet faydalı bir tool'dur. Farklı brush uçları seçerseniz, o uçlara göre çerçeve çizer.

**FILLFLAT DRAWING:**

İçi dolu kare çizmek için kullanılır. Kullanımı yukarıdaki **FLAT DRAWING** gibidir.

**CIRCLE DRAWING:**

Daire çizmek içindir. İçi boş yuvarlakları bu seçenekle kolaylıkla çizebilirsiniz. Bu fonksiyonu, Deluxe Paint kullanmış arkadaşlar çok iyi bilirler; mouse'a ilk klik ettiğiniz nokta, dairemizin merkez noktasını belirlemekte. Mouse'u hareket ettirdiğimizde, mouse işaretçisinin yerine göre dairemizin boyutu değişecektir. İkinci klik yaptığınızda da belirlediğiniz daire çizilir.

**ALTERNATE:**

Bu background'da temiz bir ekran açmanızı sağlar. Aynı zamanda bu ekrana müsfedde ekranı da denebilir. Deluxe

Paint'teki 'J' ekranına benzer. Bu seçenek, Project menüde bulunur.

SCREEN MODE:

Screen mode seçildiğinde, dört ayrı seçenek çıkar. İlki NTSC.

NTSC: Bu seçenekle Amiga'mız NTSC açılır; yani ekran çözünürlüğü 320*200 olur. Bu ekran çözünürlüğü genellikle Amerikan makinalarında kullanılır ve oyunların çoğunluğu NTSC'dir.

PAL: Bu seçeneği açıklama gerek yok. Türkiye'de ve bütün Avrupa'da kullanılan ekran çözünürlüğüdür. Bu ekran çözünürlüğü 320*256'dır.

INTERLACE: Interlace'i seçtiğinizde, ekran 320*400 ham interlace hale gelir. Eğer NON-INTERLACE seçilirse, ekranın boyutları 320*200 hale gelir.

OVERSCAN: Bu fonksiyon aktif hale getirildiğinde, ekranın köşeleri açılarak çok geniş bir çalışma alanı ortaya çıkarılmış olur. Aynı televizyon görüntüsü gibi, neredeyse kenarlarda hiç boşluk kalmaz. Bu seçenek aktif haldeyken ekranın ebatları 325*240 çözünürlüğüne gelir.

EXACT COLOR: Bu seçenek, PREFS menüsünde bulunan ikinci fonksiyondur. Bu fonksiyon seçildiğinde, küçük bir daire içerisinde bir X belirirerek renk paletindeki renkleri ekranda göstermenizi sağlar.

KEEP UNDO: Hafıza dolduğunda, undo komutu hafızadan silinir. KEEP UNDO yardımıyla bu olayın ortadan kalkmasını sağlarsınız.

KEEPBRUSH: Bu seçenek yardımıyla bir önceki brush'ı koruyabilirsiniz. Öteki anlamda bir 'brush backup'ıdır.

LOAD PROMT: Bu opsiyon seçildiğinde, aynı anda bir başka programla çalışmanız sağlanır. Yalnız makinanızın hafızası sınırlıysa, programınız 'crush' olabilir. Yüksek hafızalarda böyle bir problem kalmıyor.

COORDINATES: Bu fonksiyon seçildiğinde, ekranın sağ üst köşesinde bir yer açılır ve burada mouse işaretçisinin X, Y koordinatları gösterilir. Özellikle küçük milimetrik yani pixellik işlerle uğraşıyorsanız bu seçenek tam size göre.

WORKBENCH: Normal paint ekranının arkasında kalan Workbench'i açmak için mouse işaretçisini üst sol köşede bulunan FAST MENÜ'deki *(sol tuşu basılı tutarak)* sereen'e basarak bırakın. Bu sayede Workbench aktif hale gelir. Eğer daha fazla hafızaya ihtiyacınız varsa, Workbench'i kapatın.

Şimdi genellikle logo'larla uğraşan arkadaşların kullandığı 'font' kısmını açıklayalım. Deluxe paint'e benzeyen bu kısımları kısaca açıklayacağım.

STYLE: Bu seçenek sayesinde kullanacağınız fontların puntosu ile oynayabilirsiniz. Ayrıca fontların stilleriyle oynayabilirsiniz. Bu stiller maalesef sınırlı sayıda. Bunlar ITALIC, BOLD, UNDERLINE, OUTLINE ve REVERSE'dir. Bu stillerin bazılarını karıştırarak da kullanabilirsiniz. Bir font'un stilini hem ITALIC hem de BOLD olarak belirleyebilirsiniz.

LIST FONTS: Fontları görmenize yarayan seçenektir. Sağ mouse tuşunu kullanarak fontların isimlerini gözükür hale getirebilirsiniz. Sağ mouse tuşunu bırakmadan sağa doğru giderseniz fontların puntolarını görebilirsiniz. Fontu kullanmak isterseniz, puntosunun üzerine gelin ve mouse'u bırakın. Ekrana geri döndüğünüzde font yeni puntosuyla mouse'unuzda olacaktır. Herhangi text editörlerdeki seçenekler ve fonksiyonlar, bu editör screen'inde de mevcuttur. Mesela cursor tuşları, backspace ve delete gibi fonksiyonlar.

CHANGE DİSK: Eğer başka disketlerdeki fontları yüklemek için başka bir data disk kullanıyorsanız, bu seçenekle o diskete geçebilirsiniz. 'ENTER NEW FONTS PATH:' sorusu çıkacaktır. Burada SYS:FONTS yazısını 'DEL' tuşuyla silip yeni directory'yi yazabilirsiniz. Eğer data disk'iniz external driver'daysa direetory'i yazmadan önce 'DF1:' eklemeyi unutmayın.

Gelecek ay PHOTON PAINT'in animasyon menusunu açıklayacağız. Neredeyse Deluxe paint ile aynı özellikleri taşıyan bu programda fazla zorlanmayacağınızı umuyorum. Takıldığınız yerlerde bana mektup yazmayı unutmayın. Zorlandığınız programlar hakkında sorularınızı bekliyorum.

Evet, bu aylık da bu kadar. Şimdi de yukarıda bahsetmiş olduğum yeniliklere geçelim.

Geçen ay ülkemize modem aracılığıyla getirtilen DELUXE PAINT V3.25de farklılıklar olup olmadığını merak eden arkadaşlara yenilikler hakkında bir kaç not yazmak istiyorum. Yeni DELUXE PAINT'de. neredeyse görünürde hiç bir farkı yok. Sadece animasyon ile uğraşanlar için bazı fazladan yenilikler eklenmiş. Bunlardan ilki ve en önemlisi genişletilmiş bir 'OVERSCAN' çizim alanı. Bu sayede ekranın en kenar kısımlarını da kullanarak video'ya kaydetmek üzere kullanabileceğimiz güzel resimler çizmemiz ya da animasyon yapmamız mümkün. Öteki özellik ise, animasyon saklama rutininde-ki sıkıştırma özelliğinin daha geliştirilmiş olması. Crunch özellikleri çok daha iyi hale getirilmiş.Bu extra özellik sayesinde yaptığınız animasyonlar disketinizde ya da hard diskinizde daha az yer kaplıyor. Ayrıca, Deluxe Paint 3.25 sayesinde eskiden yapmış olduğunuz animasyonlar da yüklenebiliyor. Deluxe Paint 3.25 yardımıyla yüklediğiniz eski bir animasyonu tekrar diskete kaydederseniz disketinizde biraz daha yer kazanabilirsiniz. Ayrıca DELUXE PAINT 4'ün de yakında çıkacağını belirtmeliyim. Belki siz bu yazıyı okurken çıkmış olabilir. Deluxe Paint 4'de programın yavaş çalışan bazı kısımları *(boyama, stencil, perspektif gibi)* komple assembler dilinde baştan yazılarak daha hızlı bir çalışma sağlanmış. Bildiğiniz gibi bu programın çoğu Dan Silva tarafından C dilinde yazılmış. Ayrıca benim duyduklarıma göre program. Amiga 3000lerde hiç hata olmadan çalışacakmış. Deluxe Paint 3.25 dahil tüm eski versiyonlar Amiga 3000 bilgisayarında, yeni ROM ve artan hız sebebiyle bazı ufak tefek sorunlar çıkarmaktaydı.

Öteki yeni haberimiz ise BUTCHER PAINT kullanıcıları için. Programın gelişmiş versiyonu olan BUTCHER PAINT II çıktı, ülkemize de gelmesini beklediğimiz programın extra özellikleri hakkında fazla bir bilgimiz yok. Duyduğumuz tek şey video stüdyolarında olan efekt cihazlarında kullanılan bazı özelliklerin eklenmiş olması. Ayrıca programın hızının da arttırıldığı söyleniyor.

Gelecek ay başka bir grafik programında buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

# MEHMET YALMAN

***Geldi, gelecek, geliyor derken orjinal programlar Türkiye pazarına girmeye başladı. İlk kez Commodore Show 91'de tanıtım yapan TATKOM BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT VE PAZARLAMA LTD. ŞİRKETİ'nden MEHMET YALMAN ile sizler için görüştük.***

Amiga Dünyası: *Konuşmamıza TATKOM'un faaliyetlerini sorarak başlayalım. Orjinal programları Türkiye'ye getirme fikri nereden aklınıza geldi?*

Mehmet Yalman: Böyle bir fikir uzun zamandır vardı. Biz sadece bu olayı başlatmak için uygun bir dönemi bekliyorduk.

Amiga Dünyası: *Bildiğiniz gibi ülkemizde software korsanlığı mevcut. Orjinal programların bizim piyasamızda yayılması için ne gibi düşünceleriniz var?*

Mehmet Yalman: Bu soruya cevap verebilmek için önce korsanlığın neden oluştuğunu düşünmek lazım. Bu sadece Türkiye için geçerli değil, ilk olarak bir programı almak isteyen kişi o programı bulabilmek için piyasadaki bütün dükkanları dolaşmak zorunda kalırsa korsanlığı tercih edecektir. Dolayısıyla, orjinal programın yaygın olması gerekir. Sonra aynı kişi eğer o programı almak için yarım gün yol katedecekse yine korsanlığa başvuracaktır. Demek ki bizim pazarladığımız programın yalnız büyük şehirlerde değil, bilgisayarların olduğu her yerde satılması lazım.

Son olarak orijinal programın hesaplı olması şart. Bu korsanlığı doğuran en büyük etken. Eğer biraz önce belirttiğim tüm şartları uygulayabilirsek korsanlık zamanla minimal bir düzeye inecektir.

Amiga Dünyası: *Tabii bir de Telif Hakları kanunu çıktığı takdirde ...*

Mehmet Yalman: Ticaret alanında ilerde olacak bir şeye güvenerek bu boyutta yatırım yapılmaz. Biz bu işe girerken çıkacak olan bir kanundan öte halkın ürünlerimize olan talebini göz önünde bulundurduk. Piyasayı şekillendirecek olan bu taleptir. Eğer talep artarsa ya da devam ederse kanun zaten çıkar.

Amiga Dünyası: *Böyle bir talep var mı?*

Mehmet Yalman: Tabii. Bence insanlar yavaş, yavaş içinden virüs çıkan disketlerden, yansında takılan oyunlardan zaten sıkılmaya başladılar. Orjinal bir program satın alırken, o programın korsanına olan avantajlarını göz önünde bulundurmak gerekir. Birincisi alınan program garantilidir. Oyun, sonuna kadar ya da oynandığı sürece hiç bir şekilde bozulmaz. İkincisi o programı oynamanın en zevkli yanı, içinden çıkan kitapçığı alıp rahat bir şekilde okumak, yani programın tam zevkine varabilmek. Türkiye'deki bilgisayar sahiplerinin çoğu böyle bir zevkten şu ana kadar mahrum kalmışlar. Aldıkları bilgisayar orjinal. Siz hiç korsan Commodore bilgisayarı gördünüz mü? O halde, o bilgisayarda kullanacakları programların da orjinal olması onların hakkıdır.

Amiga Dünyası: *Biraz evvel programların fiyatlarının hesaplı olması gerektiğini söylediniz. Bu fiyatlar korsan programlarla rekabet edebilecekler mi?*

Mehmet Yalman: Ben İstanbul'da disket fiyatına program çeken bilgisayarcılar biliyorum. Bu programların bedavaya satılması demektir. Tabii bedava bir ürünle fiyatta rekabet edilemez. Ama günümüzde bilgisayarcılığı "bedava" seviyesine düşürmekte bilgisayarcılığın haketmediği bir yerdir. Bence bu orjinal programların yayılmasından daha önemli bir sorun. Yurt dışında bilgisayarcı, konumunu dikkatli seçmiş, mağazasına yatırım yapmış, işini gerek hardware, gerek software bakımından düzgün bir raya oturtmuş olan insandır ve kar'lı bir meslek olduğundan zamanında o kar'ı göz önünde bulundurarak, belli riskleri göz önüne alarak bu günkü yerine gelmiştir. Bu iş iki bilgisayar ve beş programla kurulmaz. Ülkemizde bu işe yıllarını vermiş olan bilgisayarcıların asıl rakipleri ne orjinal programlar, ne kanun, ne de meslektaşlarıdır. Asıl rakibin, bu işi "bedavacı" Statüsünde yapanlar olduğunu düşünüyorum. Bence bu işin seviyesini yükseltmek için önce bu sorun halledilmelidir.

Amiga Dünyası: *Bildiğiniz gibi bu orjinal programları başka firmalarda Türkiye'ye ithal ediyor. İlerde TATKOM ile bu firma-*

*lar işbirliği yapacak mı, yoksa çalışmalı bir rekabet söz konusu mu?*

Mehmet Yalman: Bence herhangi bir ticaretin başarılı olabilmesi için rekabet şart. Rekabet daha kaliteli ve daha hesaplı ürün demektir. Fakat rekabet edebilmek için önce bu işin bir bazını yaratmak lazım. Bu baz da ancak işbirliği ile gerçekleşebilir. Önce hep beraber bir saha yapalım ki, sonra o sahaya çıkıp top oynayabilelim. Tabii bu rekabet "düşmanlık" demek değildir. Bu işle uğraşan tüm firmalar başlangıçta birbirleriyle yardımlaşmaları dolayısıyle bu getirdiğimiz yeniliğin kalıcı olması ihtimalini güçlendirir. Tabii daha ilerde de TATKOM böyle bir yardımlaşmayı destekleyecektir. Rekabeti sadece ürünler arası yapmak ve firmalar arası birbirini desteklemek bence bu işin en sağlıklı yolu.

Amiga Dünyası: *Yakın gelecekte TATKOM'dan ne tür yeni programlar bekleyebiliriz?*

Mehmet Yalman: Mart ayı içinde ilk defa tamamen Türkçe olarak Dragon's Breath diye bir programımız çıkıyor. Genelde strateji ve adventure oyunlarına ağırlık vermeyi kararlaştırdık. UBISOFT firmasının on oyununu da bir ay içinde çıkaracağız. Bunun dışında "Budget" dediğimiz ucuz oyunların da dağıtımına yakında başlayacağız. Türkiye'de bir spor kulübüyle anlaşma safhasındayız. Sadece ülkemize mahsus bu kulüple ilgili bir futbol oyunu da pazarlamayı düşünüyoruz. Tahminimce bu program mayıs ayına kadar hazır olacak. Oyunlarımızın bazılan T-Shirt hediyeli olacak.

Amiga Dünyası: *Konuşmamızın başında Telif Hakkı kanunundan söz etmiştik. Böyle bir kanunun ülkemizde çıkabilmesi için herhangi bir araştırma var mı?*

Mehmet Yalman: Bakın, daha önce söylediğim gibi TATKOM'un amacı zorla program satmak değil. Bir programa talep yoksa, ne kanun çıkarsa çıksın o program satılmaz. Amaç, bu iki unsuru beraber yürütmek. Bir şirket bu gibi bir işe el attığında, elinde olan bütün satış yollarını dener. Böyle bir kanun tabii ki araştırılıyor. Fakat umduğumuz satış düzeyine ulaştığımız taktirde Ülkemizdeki talebi karşılamak bizim borcumuz. Böyle bir kanunun bizim satışımızı arttırmaktan çok bayilerimizi, daha evvel sözünü ettiğim "bedavacılara" karşı korumak için istiyoruz.

Amiga Dünyası: *Bu "bedavacılara" karşı ne gibi bir önlem alınmalı?*

Mehmet Yalman: Bu benim olduğu kadar ülkemizdeki bilgisayarcılarında sorunu. Onlarla beraber girilecek her türlü dayanışmaya hazırım ve TATKOM bunu destekler. Fakat bu, nasıl ve ne zaman olur, onu bilemem. İlk aşamada bilgisayarcıların bir araya toplanıp böyle bir girişime hazır olmaları gerekir. Ancak o zaman ben de onlara yardım etmek için elimden geleni yaparım.

Amiga Dünyası: *Bize zamanınızı ayırdığınız için teşekkürler.*

Mehmet Yalman: Rica ederim.

**Sedat ÇÖLOĞLU**

Sizlere geçen ay sıcağı sıcağına Professional Page 2.0'ı anlattığımız için daha önce söz verdiğimiz Page Stream 2.0 bu aydan itibaren sayfalarımızı doldurmaya başlıyor.

Page Stream Avrupa'da en çok kullanılan desktop publishing programı. Programın en belirgin özellikleri arasında Macintosh programlarına en çok benzeyen program olması yer alıyor. Macintosh ile henüz tanışmamış olanlara anlatması tabii ki güç, ama şöyle daha önce anlattığımız masaüstü yayıncılık programları göz önüne alınınca, bizim Professional Page ve Professional Draw programlarının tam bir sentezi diyebiliriz. Gerçi bu sentezde bazı noksanlıklar hissedilebilir ama, fazladan verilen seçimler için ne diyebiliriz. Burada masaüstü yayıncılık programları arasında genel bir karşılaştırmadan ziyade Page Stream'in üstünlüklerini sizlerin yorumuna bırakmak istiyorum. Page Stream'i anlatmaya başlayarak sizlere inceleme fırsatı vermek en isabetli karar olur düşüncesiyle ana menülerin tanıtımı ile başlayalım.

**FİLE** : Genel olarak disket işlemlerinin yapılandırıldığı ana menü. Burada tüm programlarda olduğu gibi yeni doküman oluşturma, saklama, eski dokümanları çağırma, yazı veya grafik aktarımları, baskı ayarlamaları vb. işlemler yapılmaktadır.

**EDIT** : Tüm yazılım programlarında olduğu gibi çoğaltma, kesme, yapıştırma, silme, tümünü seçme, arama, değiştirme işlemlerinin yapıldığı ana menü.

**LAYOUT** : Çeşitli tercihlerimizin yönlendirildiği daha çok sayfa işlemlerimizin yapıldığı ana menü. Burada da gridlerle çalışma, kalıp sayfalar oluşturma, sayfa numaralama gibi işlemler yapılır.

**VIEW** : Sayfa üzerindeki çalışmalarınızı istediğiniz ebatta görmenize imkan sağlıyan tüm şovların yapılabildiği süper bir tercihli görüntü menüsü.

**STYLE** : Aman bu menüyü incelerken dikkat edin, gözleriniz kamaşmasın. Yazı fontlarını seçmek için bir hayli zorlanabilirsiniz. Ben o kadar çok fontu bir arada, şimdiye kadar hiçbir masaüstü yayıncılık programında görmedim. Program iki disketten oluşurken, yanında verilen iki de font disketi mevcut. Ancak iş sadece bu iki disket ile bitmiyor. Benim yabancı yayınlardan takip ettiğim kadarı ile ayrıca yaklaşık 16 font disketi mevcut olup, her birinde de yaklaşık 4 ile 5 font ailesi bulunuyor. Font zenginliğinin yanı sıra style yönünden de çok zengin bir program Page Stream. Bir fontun tam 13 ayrı stil ve bunların koordinasyonu ile meydana getirilebilecek binlerce alternatif. Beni, sanki biraz fazla abartıyormuşum gibi düşünmeyin. Stiller konusunda sadece başlıkları burada vereceğim, sizde bana hak vereceksiniz. Sırası ile yazdığımda; Normal, Backslant, Bold, Double Underline, Italicize, Light, Mirror, Outline, Reverse, Shadow, Strike Through, Underline ve Upside Down. Şimdi emin oldunuz mu?

**FORMAT** : Yazımızın bloklanması, alta veya üste yazılması işlemleri ile daha önce ne şekilde yazılırsa yazılsın, metinlerimizi küçük veya büyük harfe, hatta islersek baş harfleri büyük dikerlerini küçük harfe çevi-Jren ve metin ile ilgili diğer tüm işlemlerin yapılacağı "ana menü.

**TEXT** : Yazılarımızda ki kelime bölme, Paragraf boşlukları, İmla kontrolü ve harf boşluklarını değiştirme işlemlerinin yapıldığı menü.



**IOBJECT** : Oluşturduğumuz tüm yazı , resim, grafik ve çizimlerin şekillendirilmesi, gruplandırılması, rotasyonu, istenilen aralık ve sayı ile çoğaltılması işlemlerinin yapıldığı menü.

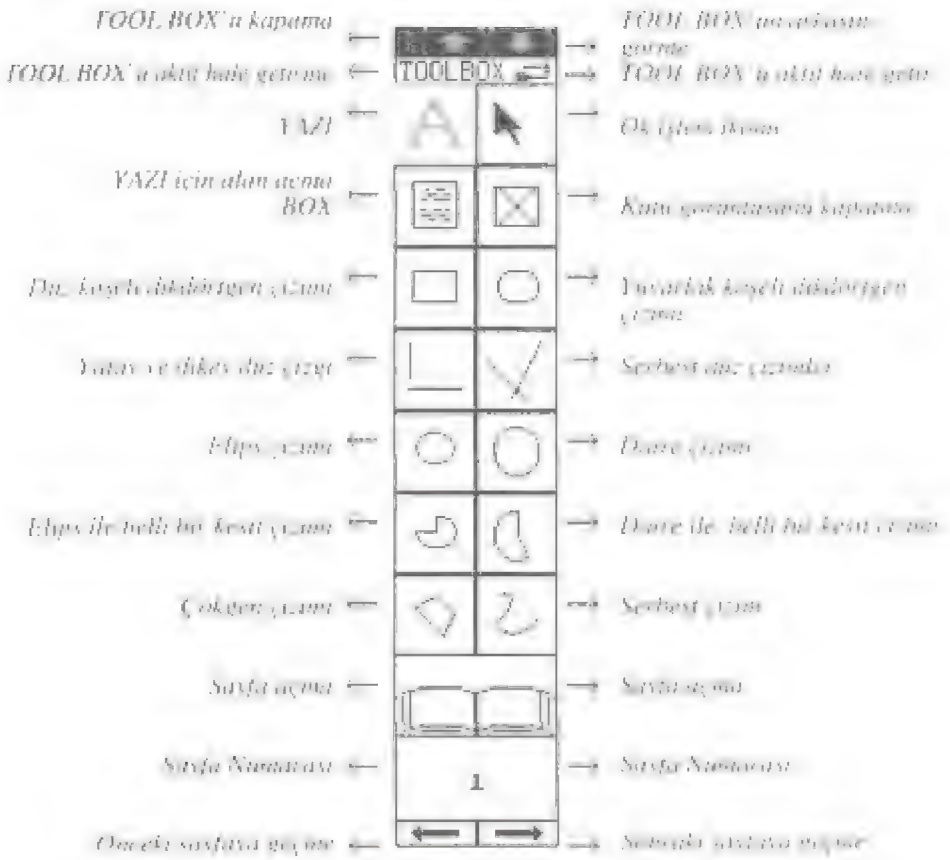
**GLOBAL** : Sistemimizde istediğimiz ayarlamaların yapılarak bize çalışmalarımızda kolaylık sağlayacak ana menülerin sonuncusu.

Evet şimdi ana menüleri incelediğimize göre sıra bu ana menülerin alt menülerini ve bu alt menülere ait açılacak çalışma pencerelerini inceleyerek yapılacak uygulamalara geldi.

Ancak menülerin açıklamasına geçmeden önce araçlar tablosuna da bir göz atmakta fayda var sanırım

İşte Tool Box ve araçlarımızın ne amaçla kullanılacağına dair bilgiler aşağıdaki tabloda görülüyor. Bu araçları iyi öğrenirsek ileride bir takım işlemlerin mouse'umuz ile ne kadar kolay olduğunu daha iyi anlayacağız sanırım.

Genel olarak araçlardan sonra tekrar ilk menüye dönerek Ana Menülerin alt



başlıklarını teker teker incelemeye çalışalım şimdi de...

# FILE

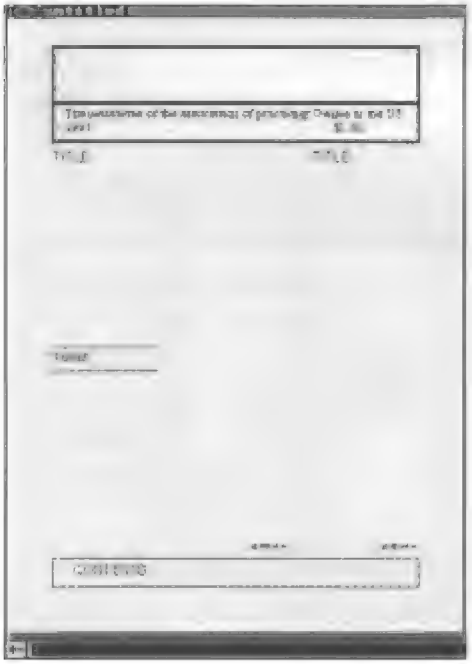
Yukarıda genel olarak tanıttığımız File ana menusunun alt menüleri ile bu kısmı geçmek istiyorum.

**About**: Programın yapımcıları ve yapıldığı zaman hakkında fikir veren bir pencere ile karşılayacağız.

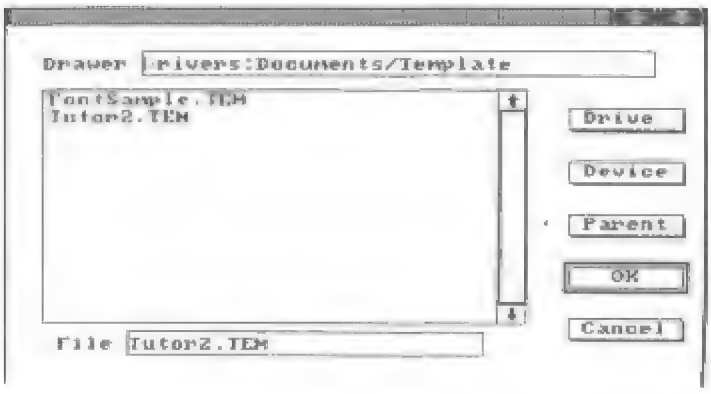
**New** : Yeni bir işe başlarken ilk ayarlamaların yapıldığı seçimler. Burada istediğiniz sayfa boyutunu ve cinsini seçebilirsiniz. Bundan sonra açılacak olan tüm sayfalarınız bu boyutlarla otomatik olarak oluşacaktır. Sizin diğer programlarda olduğu gibi tekrar tekrar sayfa açmanıza gerek kalmayacaktır.

Nasıl yapacağını merak edenlere bir önceki sayfada araçların tanıtıldığı bölüme bakmalarını tavsiye edeceğim

**Öpen** : Daha önce yapılmış ve saklanmış olan dokümanların tekrar yüklenmesi için seçilecek olan alt menü.



Burada çağıracağımız dokümanlarımızın üzerine yeni ilaveler veya değişiklikler yaparak tekrar saklayabiliriz. Tabii saklama işlemini aşağıda hiç anlatmadan geçeceğimiz Save veya Save As ile yapmamız gerekir.




**Append:** Herhangi bir dokümanımıza devam sayfaları eklemek için kullanacağımız bölüm. Eski ismin üzerine ilave olarak kayıtlar.

**Close** : Dokümanı kapattığımız bölüm. Bundan sonra çalışma için yeni bir başlangıç yapmak gerekir.

**Import** : Yazı ve grafiklerin başka programlardan T^age Stream'a aktarılmasında kullanacağımız ara bölüm. Import yapacağımız programları sıralamak ile bitmeyecek.

IDE

Ascıı, Neochrome, Aegis Draw, EPS, Metafile, Prowrite, MacPaint, IBMEPS, TIFF, IFFFTXT, MacEPS, Tny, İst Word, Exellence, IMG, Rediger, DegasC, Wordperfect, IFFILBM, Degas programlarından Page Stream içine text ve grafik almak mümkün.

**F.vport:** Yine Page Stream'da yapılan yazılımların diğer programlara da aktarımı mümkün. Bunlarda ASCII ve Degas olarak export yapmak mümkün. Daha sonra ayni dillerde kabul eden programlara bunları aktarabilir orada dökümleri inceleyebiliriz.

Save **Doc.:** Burada Page Stream ile hazırladığımız dokümanları tüm olarak saklayabiliriz.

**Print:** Dokümanlarımızı, 40 civarındaki seçim ile dot matrix, ink jet, laser vvriter veya postscript laser üzerinden çıkış almamız mümkün. Yeterki sizin çıkış cihazınıza uygun seçimi yapın.

# EDIT

**Undo:** En son yaptığımız işlem ne olursa olsun iptali istenilirse başvuracağımız tanıdık bir başlık.

**Cut**: Doküman üzerinde herhangi bir grafik veya text'i kesip başka yere alacağımız zaman kullanacağımız menü.

**Copy** : Yine programda herhangi bir çalışmayı çoğaltmak üzere bir kopyasını almamız için yapılacak seçim.

**Paste** : İşte az önce anlattığımız Cut veya Copy ile alınmış olan text veya grafikleri yeni yerlerine yapıştırmak, eklemek üzere kullanacağımız alt menü.

**Delete** : İstenmeyen kısımların işaretlendikten sonra bu menü vasıtası ile silinmesini sağlarız.

**Insert** Mode:Çahşmalarımızda üste yazma ve alttakini değiştirme olarak kullanabiliriz.

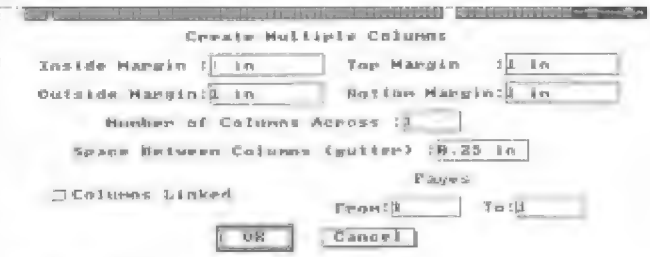
**Select AH:** İşlemlerimizde tümünü seçmek için kullanıyoruz.

**Search Text:** Herhangi bir harf, kelime, cümle veya bölüm aramak için kullanacağımız pencerenin çağırımında başvuracağımız kısım.

**Replace Text:** Herhangi bir harf, kelime, cümleyi arayıp değiştirmek için kullandığımız bölüm. Search ve Replace de küçük harf büyük harf ayrımı yapmadan çalışabiliriz.

# LAYOUT

**Create Columns:** Marjinlerin ayarlandığı, kolonların sıralandığı ve birbirine bağlandığı seçenek.




."i

**Snap to guides** : Klavuz seçimi ile bu klavuzlara yapılan çizimlerin veya yazıların obje olarak yapışmasını sağlarız.

Dolayısı ile de hizalayarak daha da düzgün olmasını sağlarız.

**Snap to grid** : Yine seçilmiş gridlerin üzerine yapılan objelerin yapışmasını sağlarız. Milimetrik çalışmaya açıkj olan bu gridler ile istediğimiz ölçü birimine yönelik hazırlamalar yapabiliriz.

**Set Grid** : işte gridlerimizi değerlendireceğimiz bölüm, ölçü birimlerini ve değerleri vererek ekranda çalışma için gridlerimizi hazırlamış oluruz. Tabii bir üstteki seçimle de Snap to grid ile bu değerlere objelerimizi yerleştirebiliriz.

**Insert Page** : Sayfalarımıza ait düzenlemelerde sayfa adetini belirtmek.

**Delete Page:** Sayfamızı sileceğimiz zaman başvuracağımız kısım. Burada sayfa silerken doküman yapısı bozulacaktır ve yeni bir düzene girecektir.

**Move Page** : Aradığımız sayfayı istediğimiz ebatlarda ekrana çağırmak için kullanacağımız bölüm.

**Show Master Page** : Master olarak hazırlanmış sayfa üzerinde yapılacak işlemleri görebilmemiz için kullanılacak seçim.

**Set text routing:** Yazı bloklamalarındaki isteklerimizi yaptıracağımız bölüm.

**Kili text routing:** Yazı ile ilgili seçimlerimizi tamamen unutup hafızadan temizleneceği bölüm.

**Insert page** number:Sayfalara konulacak numaraların formatını ayarlayıp kullanılır hale getirir.

**Set starting Page Number** : Sayfalara verilecek numaraların başlangıç ve bitişlerini verilen formda ayarlayan bölüm.

**Set Page Dimensions:** Sayfa boyutlarımızın birim ve ölçü olarak değerlerinin verileceği alt menü.

# VIEW

Daha çok tercihlerin yapılacağı bölüm

**Show Facing Pages:** Dokümanlarımızda ard arda gelen iki

MASAÜSTÜ YAINCILIK

sayfanın aynı anda ekranda görünmesi hali.

**Show Full Pages:** Ekranda çalıştığımız sayfanın tamamen gösterilmesi.

**Show 50** %: Sayfamızın yan boyutta ekranda gözükmesi ki A4 çalıştığımızda tüm sayfayı görmemizi sağlar.

**Show Actuel Size:** Ekranda çalışılan sayfanın bire bir ölçülerde yer almasını sağlar.

**Show 200** %: Yine ekranda görünen sayfanın iki misli olarak büyütülmesinde kullanırız. Ufak puntoları ya da hassas çizimleri kullanırken daha rahat görme imkanı sağlayacağından tavsiye edilir.

**Show Full Width:** Ekranda çalıştığımız sayfanın enine olarak tamamını gösterip çalışmamıza imkan sağlar. Ancak boy, ölçümüzle orantılıdır.

**Show/Set User Scale:** Kullanıcının sayfada vereceği ölçümleme.

**Variable Zoom:** Sayfa üzerinde istediğimiz bölümü istediğimiz kadar büyüterek görmemize imkan tanır. % 2000 gösterme özelliğine sahiptir. Bunun için önce mouse'mizi büyültece-

ğimiz alanın tam ortasına getirip sol butonu basılı tutarak görmek istediğimiz sınıra kadar getirip mouse'muzu bırakırız. İşte karşımızda o alanın tam ekranı kaplayan götüntüsü.

**Show Rulers:** Sayfamızın sol kenarı ve üst kenarında bulunan cetvelimizdir.

**Show Grid:** Ekranımızda sayfa üzerinde çalışırken bazı çizim ve yazı objelerinin istediğimiz yerlere milimetrik olarak oturmasını sağlayan gridlerin ekranda görülmesi.

**Show Guides:** Sayfa üzerinde hazırladığımız klavuzların görünmesini sağlar. Bu klavuzlar yazılarda ve diğer objelerde tüm alanın köşelerinde ve kenar orta noktalarında yer alan tutma uçlarıdır.

**Show Tabs:** Sayfa üzerinde her text kutusunun kullanılan tablarının yerlerinin görünmesini sağlar. Bunu da yazımıza ait zahiri görünen çerçevenin en üstünde yer alan kutucukta izleyebiliriz.

**Show Text Routing:** Sayfa üzerindeki yazıların kapladığı alanı çevreleyen diktörtgen şeklinde çizilmiş kesik çizgilerdir.

**Show Columns Outline:** Sayfa içinde mizanpajımızda gerekli olan kolonların kesik çizgilerle görünmesini sağlar.

**Show Pictures:** sayfa içinde kullanmak istediğimiz grafiklerin bize ekranda görünmesini ya da görünmemesini sağlar.

**Set Greeking:** Ekranda yazılarımızın

en net şekilde görülmesi için seçilecek en küçük punto biriminin hazırlandığı pencere.

Gelecek ay Page Stream 2.0'ın Çıkmış fontlarını ve bunların stillerle uygulamalarını görerek sayfa içindeki değişik kullanımlarını uygulayacağız.

# AMIGA

&

# MÜZİK

***KUBİLAY KILINÇ***

Merhabalar !!!, Selamlar !!!

Bu aydan itibaren "AMIGA ve MÜZİK" başlığı altında yeni bir köşeye yer vermeye başlıyoruz. Bu köşede Amiga ve müzik arasındaki ilişkiyi ilgilendiren bir takım soruların yanıtlarını vermeye çalışacağız. Burada zaman zaman sabit bir konuyu zaman zaman da sohbet havası içerisinde çeşitli aydınlatıcı bilgileri sizlere sunmaya çalışacağız.

Amacımız siz amatör veya profesyonel müzisyenleri Amiga ile tanıştırmak, yüz yüze getirmek.

Hitap ettiğimiz kitle; hem Amiga ile tanışmış olanlar hem de daha henüz tanışmış olanlar olacak. Dilerseniz bu ayki ilk konumuz genel müzik programlarına yönelik olsun. Sizinle birlikte bu zamana kadar açıklamış olduğumuz müzik ile ilgili programların genel yorumunu yapalım.

## *AUDIOMASTERIII:*

Şu ana kadar karşılaştığım en bol seçenekli ve o oranda da rahat, esnek bir Ses Örnekleme Editörü programı. Kullanıcıya örneklenmiş sesler üzerinde hayal gücünün elverdiği ölçüde oynama ye değişiklikler yapma imkanı veriyor. Üstelik AEGIS firması gerçek müzik aletleri kullananları da unutmamış. Programa iki tür de ses efekti seçeneği eklemiş. Bunlar "REAL TIME ECHO" ve "FLANGER" isimli Sütüdyolar da en çok kullanılan iki ses efektidir. Evet AUDIOMASTER gerçekten renkli bir program....

## *NOISETRACKER:*

Genel de Amiga ile ilk tanışan amatör veya profesyonel müzisyenlerin bilgisayara en üst düzeyde hakim olmalarına izin veren bir program. Ama bu program ile bir JAZZ veya KLASİK hatta ROCK tarzı bir parça ortaya çıkarmak oldukça güç. Kullanımı oldukça pratik ve hızlı olmasına rağmen ses efektlerinin yetersizliği ve hafızadan oldukça yemesi programı gözümüzden düşüren özelliklerden bir kaçı. Yine de yeni başlayanlara tavsiye edebilirim.

## *TFMX EDİTÖR:*

Şu ana kadar karşılaştığım en detaylı düşünülmüş bir müzik editör programı. Fakat bütün bestelerin tasarımı ve hazırlanması bir bilgisayar programının tasarlanması ile aynı denebilir. Bu yüzden gerçekten insanı terleten bir program. Ancak Amiga'da gerçekten insanı etkileyen müzikler yapmak istiyorsanız, size kesinlikle bu programı tavsiye ederim. Program başlangıçta oldukça ters gelebilir. Hiç çekinmeyin. Hayatta ZOR veya KOLAY diye birşey yoktur.

## *OKTALYZER:*

Amiga'yı terleten fakat sizi oldukça rahatlatan bir program. Çünkü program size Amiga'nın 4 ses kanalından başka kullanabileceğiniz 4 ses kanalı daha sunuyor. Tabii programın getirdiklerinden başka götürdükleri de var. Ses kanallarının sayısı artmasına artıyor ama bu kez enstrümanlarda az miktarda parazit meydana geliyor. Programda bir de basit bir Sample Editörü bulunmakta.

## *AEGIS SONIX:*

Şimdi geldi Amiga'nın programcılık tarihinde gerçekten ekol olan bir programa. Aegis SONIX'in en büyük avantajı, gerçekten çok iyi enstrümanlar yaratmanızı sağlayan bir ses editörünün bulunmasıdır. Ayrıca program örneklenmiş sesleri de kullanmamıza olanak tanımakta. Ama seslerin AUDIOMASTER programı tarafından SONIX formatında kaydedilmiş olması gerekmekte.

Notaların programa aktarımı, matematiksel ifadelerle değil tamamıyla müzikal sembollerle gerçekleşmektedir. Programın en güzel özelliklerinden biri de, MIDI kullanabilen elektronik müzik aletleri için 4 tane MIDI kanalına da yer verilmiş olmasıdır.

Bu programın detaylı açıklamasını bu sayımızda bulabilirsiniz.

## AMIGA, SİZ ve MÜZİK

Amiga'yı aldınız. Hemen eve gittiniz. Bir güzel kurup uzun zamandır içinizde sakladığınız sanatçı ruhu ortaya çıkarmayı planlıyorsunuz. Çoğunuz eninde sonunda şu müzik denen büyülü olaya bulaşmaya karar verdi. Ama neyi nasıl yapacağınızı bilemediğinizden, bu fikri bir müddet sonra rafa kaldırdınız. Gelin bu rafa kaldırdığınız fikri tekrar ele alalım.

Her şeyden önce kendinize güveninizin tam olması gerekir. Eğer bir işe başlarken, acaba yapabilirmiyim diye düşünürseniz hiçbir zaman o işi başaramazsınız. Tembel tembel bir köşede kalırsınız. Bunun için ilk önce kendinize güvenin.

Bir de meseleyi şu açıdan düşünün: dünyada ilk gitar çalan kişi tabii ki ilk önce konservatuvarı bitirip gitar çalmaya başlamadı. O ruhunda taşıdığı müzik ruhunu gitara aktardı ve her şey böyle başladı. Siz de içinizde taşıdığınız müzisyen ruhu Amiga'ya aktarabilir ve bir çok güzel eser ortaya koyabilirsiniz. Bunun için gözlem, sabır, bol pratik ve tabii ki sonradan da alçak gönüllülük gerekmektedir.

İlk önce işe AEGIS SONIX ile başlayın. Piyasada bol bulunan popüler parçaların notalarını Amiga'ya aktararak büyük bir pratik kazanırsınız. Bu sizi hem Amiga'ya hem de müziğe ısındıracaktır. Unutmadan söylemem gerekli; bütün müzik programlarında müzikteki Armoni bilgisine ve bir parçada ses frekans tekniğine ait bilgilere sık sık ihtiyacınız olacak. Bu bilgileri size zaman zaman aktarmaya çalışıyoruz. Artık bu tip bilgileri bu sayfada bulabilirsiniz.

Unutmayın insan isteyince her şeyi başarır. Gelecek ay görüşmek üzere HOŞCAKALIN..!!!

# AEGIS SONIX

*.... Evet melodilerle fıkır fıkır kaynayıpta Bir türlü içlerindeki, müzisyen ruhu ortaya koyamayanlar !!! İşte Sizi*

Merhabalar !!! Umarım hepinizin keyfi yerindedir. Şu zamana kadar sizlerle tanıştırdığım müzik programlarının çoğu, yarı amatör yan profesyonel düzeyde idi. Bu durumun bu şekilde olmasının başlıca sebebi, bu programların çoğunun Türkiye'de pek tanınmaması idi. Sizleri onlarla ne kadar kaynaştırabiliyorum, onu bilemem. Ama bundan sonra müzik yazılarımız hem yeni başlayanlara, hem de çoktan başlamış olanlara hitap eder düzeyde olacak. İşte AEGIS SONIX de bunlardan sadece biri...

AEGIS SONIX'in meziyetlerini öğrenmeden önce onun hakkında biraz konuşmak istiyorum.

SONIX, şu zamana kadar hem kendine ait sesleri hem de örneklenmiş sesleri kullanabilen, kullanıcıya en yakın program. Bence yeni başlayanlar için gerçekten ideal bir program. Ama müzik bilgimizin en az okulda almaya çalıştığımız teori kadar olması gerekmektedir. Bu da, müzikte kullanılan yazım işaretlerinin ne anlamlara geldiğini bilmek, biraz da kulak sahibi olmak demektir. Ama "İçim melodilerle dolup taşıyor.!!" diyorsanız; bunların hepsini öğrenmek sizin için hiç de zor olmasa gerek. Armoni bilgisi olanlar için söylenecek zaten bir şey yok.

Artık sizi SONIX'le tanıştırma faslına geçebiliriz.

## SCREENS:

SONIX, ayrı ayrı 3 sayfadan oluşan bir program. Bu menüde mevcut 3 ayrı ekranın isimleri bulunmaktadır. Eğer hangi ismin sol tarafında küçük bir çentik varsa o anda mutlaka o çentikli ekranda çalışmalarımızı sürdürüyoruz demektir. Bu ekranlardan ilki, aynı zamanda da açılışta hemen karşımıza çıkan "SCORE" (Tk. Partisyon) ekranıdır.

### SCORE EKRANI:

Müzik parçamızın notalarını bu ekranda bir araya getireceğiz. İsterseniz hazır bu ekran hakkında konuşurken buraya ait komutları ve parametreleri de inceleyelim.

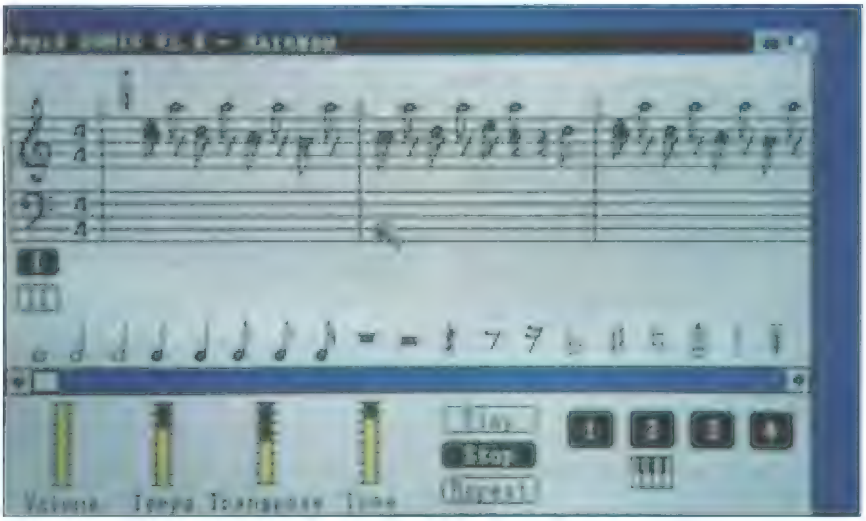
Ekranda ilk göze batan başlıca özellik, notaların direkt yazılabilmesi için bir "PORTE"nin bulunmasıdır. Bu yeni başlayanlar için daha iyi bir yöntem. Çünkü Amiga'ya müzik açısından hakim olabilmenin en güzel yolu, piyasada bulunan popüler parçaların notalarını bu gibi programlara aktarıp bol bol pratik yapmaktır. Bunun için de notaları doğrudan porte üzerine taşımak oldukça pratik. Ancak ilerde kendi bestelerinizi ortaya çıkarmaya başladığınız zaman, bu yöntem sizi bir hayli kısıtlamaya başlayacaktır.

Peki, diyelim ki notaları yazmaya başlayacağız. Notaları ve ilgili müzik işaretlerini nereden bulacağız ..? Bütün bu işaretlerin hepsi hemen bu portenin altında soldan sağa doğru dizilmişlerdir. En sondaki "Trompet" şekli, disketten enstrümanları seçmenizi sağlayacaktır. Bu Trompet sembolünün hemen yanında belirli notaları ve barları seçilmiş hale getirmek için kullanacağınız bir komuta ait sembol bulunmaktadır. Bu seçme işlemi yazılmış notaları bir yerden başka bir yere taşımak için veya topluca kesip atmak için kullanılacaktır.

Müzik ile ilgili işaretlerin hemen altında, "Bar"ları sola veya sağa kaydırmak için gerekli olan sürgü bulunmaktadır. Bunu mouse'un sol butonunu kullanarak yapabilirsiniz.

*Play:*
Müzik parçamızı dinlememizi sağlar.
*Stop:*
O anda çalmakta olan parçayı durdurur.
*Repeat:*
Play komutu ile aynı işi yapar; fakat müzik parçasının sonuna gelindiğinde, otomatik olarak yeniden başa dönülür.

Şimdi ekranın sağ alt köşesinde 1, 2, 3, 4 diye Amiga'nın dört ses kanalını belirten rakamlar göreceksiniz. İşte bunlar notaları yazarken değiştirmeniz gereken bir takım anahtarlardır diyebiliriz. Biliyorsunuz Amiga'nın dört ses kanalı mevcuttur. Bu durumda, bir kanala ait notaları yazarken üzerinde çalıştığımız kanalı açıp diğerlerini kapatmamız gerekir ki, porte üzerinde karışık bir takım olaylar cereyan



Şimdi sıra ekranın alt kısmında bulunan komut ve parametrelere geldi.

*Volume:*
Müzik parçasının ses seviyesini ayarlar (Aynı teyp, disk çalar ve radyolarda olduğu gibi).
*Tempo:*
Müzik parçasının çalım temposu, bu parametrenin mouse yardımıyla değiştirilmesi sayesinde ayarlanır.
*Transpose:*
Üzerinde çalıştığımız parçanın anahtarını bir başka anahtara uyarlamak için notaların hepsine diyez ya da bemol koyarız. Bu zahmetli işlemi, transpose parametresini değiştirerek de yerine getirmemiz mümkün.
*Tüne:*
Tıpkı transpose işlemini çağrıştırır. Aradaki fark, burada notaların değerlerinin değil tınılarının değiştirilmesidir.

etmesin. Rakamların hepsi birer kutu içerisindedir. Bu kutulardan biri siyah dudumda ise, o kanal nota yazımına elverişli konumda demektir. Eğer bir kaç kanal birden nota yazımına elverişli konumda ise, hiç uğraşmayın aynı anda bir kaç kanala birden nota yazamazsınız. Kutulardan biri mavi renkteyse; o kanal kayıt konumunda değil, dinleme konumundadır. Ancak bütün kayıt işlemleri bittiğinde mavi renkte bir kanal varsa, parçanın icrası sırasında o kanaldaki sesler % 50 daha az çıkacaktır. Bu olayı dikkate alarak ilk önce tüm kanalları siyah konuma getirebilirsiniz.

Unutmadan, bu ekranda Amiga'nın 4 ses kanalından hariç MIDI (Musical Instruments Digital Interface) kullanabilen elektronik müzik aletleri için 4 adette MIDI kanalı ayrılmıştır. Bu kanallara ait sayfaya geçebilmek için, notaların yazıldığı portenin hemen altında "I" (1) ve "II" (2)

olarak belirtilmiş iki Romen rakamı göreceksiniz. Bunlardan 1 numaralı olanı Amiga'ya ait kanalları, 2 numaralı olan kutu ise MIDI kanallarına ait sayfayı gösterir.

Şimdi sıra diğer "Puldown" komutlarına geldi.

## PROJECT:

NEW:
Eğer yeni bir müzik parçası üzerinde çalışmak istiyorsanız. İlk önce bu komutu kullanmanız gerekiyor.
LOAD:
Daha önce disketinizde "SCORES" directory'sine kaydetmiş olduğunuz müzik parçalarını bu komutla tekrar çağırabilirsiniz. Yeri gelmişken belirtmek istiyorum. SONIX bütün ses ve parça dosyalarını ancak belirli directory'ler içinde görebilir. Müzik parçasını disketten yüklerken ilk önce parçada kullanılan enstrümanları yükler, daha sonra da müzik bilgilerini yükler. Bundan ötürü, eğer o müzik parçasına ait enstrümanlardan biri disketten silinmişse veya bir okuma-yazma (READ/YVRITE) hatası varsa program size o enstrümanı yükleyemediğine dair bir mesaj verecektir.
SAVE:
Üzerinde çalışmakta olduğunuz parçaları bilgi kayıt ortamlarına bu komut aracalığıyla aktarabilirsiniz.
SAVEAS...:
Eğer bir müzik parçasını ilk kez kaydedeceksenız, bu komutu kullanmalısınız.
REVERT:
Eğer dinlemekte olduğunuz veya üzerinde çalışmakta olduğunuz parçayı kaza eseri bozarsanız korkmayın, bu komut ile disketten tekrar sağlamını çağırabilirsiniz.
DELETE:
Bilgi kayıt ortamlarından kaydedilmiş müzik parçalarını silmek için kullanılır.
ABOUT SONIX:
Program hakkında kısa tanıtım ve o sırada boş kalan hafıza miktarını gösterir.
QUIT:
Programı terketmek için kullanılır.

## EDIT:

CUT:
Daha önce seçilmiş olan nota grubunu parçadan söküp atar.
COPY:
Seçilmiş olan nota grubunu hafızada özel bir yere kopyalar.
PASTE:
Hafızaya kopyalanmış olan nota grubunu kursor'un bulunduğu yerden itibaren araya sokar.
CLEAR:
Seçilmiş olan nota grubuna ait notaların hepsini siler.
PLAY:
Parçayı dinlememizi sağlar.
REPEAT:
Parçayı hiç durmadan çalar.
OCTAVE UP:
Seçilmiş olan nota grubunun nota değerlerini topluca bir oktav yükseltir.
OCTAVE DOWN:
Seçilmiş notaların değerlerini bir oktav alçaltın
HALF STEP UP:
Seçilmiş olan notaların değerlerini yarım ses yükseltir.
HALF STEP DOWN:
Seçilmiş olan notaların değerlerinin yarım ses alçaltın

## OPTION:

SIGNATURES:
Bu komut ile farklı bir pencereye geçeceksiniz. Burada parçanın ölçüsünü ve anahtarını tanımlayabilirsiniz. Tabii ki bu işi ilk başta yapmanız gerekir.
MIX DOWN:
Bu komut ile Amiga'nın ses kanalları ve MIDI kanallarına ait tüm ses şiddeti seviyelerini tıpkı Mixer'lerde olduğu gibi ayarlayabilirsiniz.

## KEYBOARD SAYFASI:

Herhangi bir sayfadayken Amiga'nın klavyesinde bulunan tuşları kullanarak melodiler yakalayabilirsiniz. Keyboard sayfasında Amiga'nın tuşlarında hangi notaların bulunduğunu görebilirsiniz. Bu sayfadayken, Amiga'nın tuşlarına istediğiniz nota değerlerini de atayabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağız ..? İlk önce değiştirmek istediğimiz tuşa ait kutucuğu, mouse'un sol butonu ile "Select" (Tk. Seçmek) edelim. Artık bu kutu, siyah renktedir. Tuşlu çalgıları temsil eden klavyeden istediğimiz notaya bastığımız zaman, tuş artık yeni nota değerini alır.
Bu sayfadaki menü komutları ise şunlar:

Instrument:
Bilgi kayıt ortamından (sadece Disket) enstrüman yüklemenizi sağlar.
Volume:
Yüklediğiniz enstrümanın ses seviyesini değiştirebilirsiniz.

## INSTRUMENTS SAYFASI:

En önemli sayfaya geldik. Bu sayfada, örneklenmiş sesler haricinde kendi isteğimize göre enstrümanlar da yaratabileceğiz.
Aegis SONIX ; bütün enstrümanları iki kısma ayırır:
1- Her hangi bir ses örnekleyici sayesinde örneklenmiş ve SONIX formatında kaydedilmiş sesler,
2- Aegis SONIX tarafından üretilen sesler.
Bu sayfaya ilk defa geçiyorsanız, ekranda hiçbir şey olmadığını göreceksiniz. Bunun sebebi, hafızada hiçbir enstrümanın yüklenmiş olmamasıdır. Bu yüzden, ilk önce bir enstrüman yüklememiz gerekiyor. Eğer örneklenmiş bir ses yüklemişseniz, karşınıza farklı bir sayfa; SONIX enstrümanı yüklemişseniz, daha ayrıntılı bir sayfa çıkacaktır.
Şimdi 1. şıkkı ele alalım.....
Örneklenmiş enstrüman sayfasında şunlar bulunmaktadır:
VOLUME:
O anki ses şiddeti seviyesini değiştirir.
VIBRATO:
Sesin genel frekansını vibrasyona sokar. Burada;
SPEED => vibrasyon hızını değiştirir.
DEPTH => vibrasyon şiddetini ayarlar.
DELAY => sesin vibrasyona başlamasını geciktirir.
ENVELOPE GENERATOR:
Burada sesin zarf grafiğini değiştiren parametreler göreceksiniz. Parametrelere ait rakamların anlamları ise şunlar:
1—>ATTACK:
Ses seviyesinin zaman içerisin de yükselme hızını ayarlar.
2 —> DECAY :
Ses seviyesi, en tepeye yükseldikten sonra aniden düşme gösterebilir. Bu düşüşün derecesini ayarlayabilir veya sesin yükseldikten sonra düşmemesini sağlayabilirsiniz.
3 —> SUSTAIN :
Ses seviyesinin aynı seviyede kalmasını, yani uzamasını sağlayan parametredir.
4 —> RELEASE :
Ses seviyesinin giderek düşmesini sağlar.
Bu parametreler, sağdan dört (RATES) ve soldan dört (LEVELS) olmak üzere iki gruba ayrılmıştır.
LEVELS:
Bu grupta A.D.S.R parametrelerinin ulaşacağı seviyeler belirtilir. Örneğin sesin ulaşacağı en yüksek seviye gibi.
RATES:
Bu grupta, A.D.S.R parametrelerine ait işlemlerin ne kadar uzunlukta süreceği belirtilir. Diyelim ki sesin yavaş yavaş yükselmesini istiyoruz. Bunun için 1 numaralı RATES parametresini düşürerek ses seviyesinin en tepeye ulaşma değerini uzatmamız gerekir.
Envelope Generator ile birkaç pratikten sonra mutlaka bu parametrelere olan hakimiyetiniz artacaktır.
Artık SONIX'e ait enstrüman editörünün bulunduğu sayfaya geçebiliriz.

### ENSTRÜMAN EDİTÖRÜ

SONIX, bu sayfada size temelde sente-

tik olan, fakat oldukça kaliteli sesler ve enstrümanlar yaratabileceğiniz bir ekran sunmaktadır. Tabii ki bu ekranı açabilmemiz için, ilk önce disketten daha önce kaydedilmiş bir SONIX enstrümanını yüklememiz gerekiyor. Enstrüman yüklendikten sonra "NEW" komutunu kullanıp yeni enstrüman tasarlamaya koyulabilirsiniz.

Şimdi yavaş yavaş ekrandaki parametreleri inceleyelim. Daha sonra Puldown meni) komutlarına bir göz atacağız.

**WAVEFORM:**

Ekranda ilk göze çarpan "WAVEFORM" penceresidir. Burada;

OSILATOR:

Sesin temel dalga şeklini gösterir. "OSILATOR" yazısına mouse'un sol butonunu kullanarak işaretçi ile dokunacak olursanız, o sırada gördüğünüz grafik sesinizin temel dalga şeklidir.

LFO:

Lineer Frekans Osilator kelimelerinin kısaltmasıdır. Anlamı doğrusal yapıda frekans osilatörüdür. Ortaya çıkardığınız sesin tınısı (bağıl frekansı) buradaki grafiğe göre değişmektedir. LFO grafiğini görmek için, tıpkı OSILATOR bahsinde anlatılanları uygulamanız kafidir.

OK:

Gerek OSILATOR, gerekse LFO grafiklerinde herhangi bir değişiklik yaptığımızda mutlaka bu komutu kullanmalıyız. Aksi takdirde grafik tekrar eski halinde kalır.

UNDO:

Sesin yapısı ile ilgili grafiklerde bir yanlışlık yaparsanız bu komut ile tekrar eski haline döndürebilirsiniz.

**AMPLITUDE:**

Bu pencerede sesin genliğini yani ses seviyesi şiddetini tanımlayacağız.

*VOLUME:*

Ses seviyesinin yüksekliğini ayarlar.

*EG ON - OFF:*

EG (Envelope Generator)'yi aktif veya pasif konuma getirir. EG ON konumunda iken sesin ses şiddeti değişimi Envelope Generator'ündeki değerlere bağlıdır.

*LFO:*

Buradaki parametre; sesin zaman içerisinde değişime uğrayan ses şiddeti, LFO'daki grafiğe yüzdesel olarak bağlanır.

**FREQ(UENCY)**:

Daha evvelce "LFO; sesin bağıl frekansını yani tınısını etkiler." demiştik.

*LFO:*

İşte buradaki LFO parametresi biraz önce bahsettiğim etkileşimin yüzdesel olarak değerini gösterir.

*PORT(AMENTO):*

Üzerinde çalıştığımız sesin tınısını kaydırmak için kullanılır. Buradaki parametrenin değeri bu etkileşimin yüzdesel olarak değerini gösterir. Pratikte enstrümanı çalarken; her çalınan nota, tınısını bir evvelki notanın tınısını başlangıç alarak kendi öz tınısına kadar kaydırır. Buna da müzik te Portamento ya da Slide denir.

**FILTER:**

Bu pencerede bulunan değerler sesi tamamen bir "PARAMETRIK EQUALISER" gibi etkilemektedir. Tüm parametreler sayesinde ses de oluşan bir takım sayısal parazitler yok edilebilir.

*FREQ(UENCY):*

Sesin temel frekansında bulunan bir takım Harmonik sesler bu parametre ile örtülebilir veya yüzeye çıkarılabilir.

*EG:*

Bu defa sesin tonu, Envelope Generator'ündeki parametrelere göre ayarlanır.

*LFO:*

Bu parametre, sesin genel ton değişim grafiğini LFO'nun grafiğinden almasını yüzdesel olarak belirtir.

**WAVE:**

Bu pencerede bulunan komutlar, o anda "WAVEFORM" 'penceresinde bulunan grafiğin 2. veya 3. dereceden Harmoniğini alır.

*HARM:*

Bu pencerede iki komut vardır. Bunlardan ilki olan "2ND", ikinci dereceden harmoniğini, öteki yani "3ND" üçüncü derceden harmoniğini alır.

***AMT (Azimut):***

Bu parametre ile elde edilen yeni grafik parametre değerine göre çarpıtılır.

**PHASE:**

Bu pencerede, sesimizin frekansının fazı zaman içinde belirli bir hızda ve belirli bir şiddete kaydırılır. Pasif bir "FLANGER" diyebiliriz.

*SPEED:*

Faz kaymasının hızını belirtir.

*DEPTH:*

Faz kaymasının şiddetini belirtir.

**LFO:**

İşte bu pencerede, sesin tınısının LFO grafiğinden ne tarzda etkilenmesi gerektiğini tanımlayacaksınız.

*LFO ON - OFF - ÖNCE:*

Sesin tınısı LFO grafiğini takip ederek değişmektedir. Bu değişim ;

ON konumunda devamlı,

OFF konumunda hiç,

ÖNCE konumunda ise bir kere olmak üzere cereyan eder.

*SPEED:*

Sesin tınısı belirli bir hızda LFO grafiğine bağımlıdır. İşte bu parametre bu hızı ayarlar.

*DELAY:*

Bu parametrede sesin tınısının LFO'yu takip ederek değişmesi burada ki değere göre uygulanmaktadır.

Ekran komutları bu kadar. Şimdi sıra PULDOWN MENÜ komutlarında;

## PROJECT:

***NEW:***

Yeni bir ses tasarlamak için kullanılır.

***LOAD:***

Bilgi kayıt ortamlarından kaydedilmiş enstrümanları çağırmak için kullanılır.

***SAVE:***

Bilgi kayıt ortamlarına enstrüman kaydetmek için kullanılır.

***SAVE AS...:***

Bilgi kayıt ortamlarına ilk defa enstrüman kaydederken bu komutu kullanmanız gerekir.

***REVERT:***

Üzerinde çalıştığınız ses üzerinde herhangi bir tahrip yaparsanız, bu komut ile disketten tekrar eski enstrümanı çağırabilirsiniz.

***DELETE:***

Bilgi kayıt ortamlarından daha önce kaydedilmiş enstrümanları bu komut ile silebilirsiniz.

## WAVEFORM:

Bu menüde bulunan tüm seçenekler; "WAVEFORM" penceresindeki adlarına uygun olarak grafik çizerler.

***SQUARE:***

Bir KAREDALGA şekli çizer.

***SİNE:***

SİNÜS eğrisi çizer.

***TRIANGLE:***

Üçgen dalga şekli çizer.

***RAMP UP:***

Yukarı doğru bir eğri çizer.

***RAMPDOWN:***

Aşağıya doğru bir eğri çizer.

Evet sayın müzik severler, bu aylıkta buraya kadar. Artık sizi SONIX ile başbaşa bırakıyorum. HOŞCAKALIN !!!!

# AMIGA BASIC

*MAHMURE ÜNYELİ*

Merhaba... Hatırlarsanız geçen ay Basic dersimizi GET komutu ile bitirmiştik. Bu ay Basic'in yeni bir dallanma komutu ile devam ediyoruz.

## GOSUB..... RETURN KOMUTU:

**Kullanım Şekli:** GOSUB *satır*
RETURN *[satır*

Program içindeki bir alt rutine atlamak ve geri dönmek için kullanılan komuttur. Bir alt rutin GOSUB ile çağrıldığında, Amiga Basic GOSUB sanrının bulunduğu yeri not eder ve sonra belirtilen *satıra* dallanır. Bu alt rutinde bir RETURN komutu bulursa ve RETURN komutunda herhangi bir satır belirtilmemişse, GOSUB komutunun bulunduğu satın takip eden satırdan itibaren çalışmasını sürdürür. RETURN komutunda *satır* belirtilmişse, Amiga Basic buradan belirtilen satıra atlar.

GOSUB ve RETURN yönergelerinde verilen *satır,* programın dallanacağı alt rutinin ilk satırının satır numarası ya da etiketidir.

Bir alt rutin program içinden birkaç kez çağırılabileceği gibi, bir başka alt rutin içinden de çağrılabilir. Bu tür içice geçmiş alt rutinler sadece bellek miktarı ile sınırlıdır.

RETURN komutundaki *satır* seçeneği, geri dönüşün GOSUB komutunu takip eden satırdan değil de başka herhangi bir satırdan devam etmesi istendiğinde kullanılır. Komutun bu forman dikkatli kullanılmalıdır. Zira bir diğer GOSUB, WHILE ya da FOR yönergesi aktif iken aynı anda sizin GOSUB'ınız da aktif olur. Bunun sonucunda da döngüler ya da diğer alt rutinler yanlış yerlerde sonlanabilir ve Amiga Basic'in "FOR WITHOUT NEXT" (NEXT'siz FOR) ya da "WHILE WITHOUT WEND" gibi hata mesajları vermesine sebep olur.

Alt rutinler, programın herhangi bir yerine yerleştirilebilir. Ancak ana programdan ayırt edilebilir bir şekilde yerleştirilmesi daha uygundur. Alt rutine istenmeyen girişleri önlemek için, alt rutinin başlangıcından önce STOP, END ya da GOTO yönergeleri ile program akışı kontrol edilmelidir.

Programda kullanılan GOSUB yönergesi sayısı ile RETURN sayısı aynı olmalıdır. Yani her GOSUB için ona ait bir RETURN yönergesi bulunmalıdır. Aksi takdirde programınız hata mesajı verecektir.

Komutların çalışmasını aşağıdaki örnek programda inceleyin:

```
'Yazı stili
DEFLNG a-Z
LIBRARY "graphics.library"
DECLARE FUNCTION AskSoftStyleO LIBRARY
'Geçerli stil seti
Allowed%=AskSoftStyle(WINDOW(8))
'Görüntüle
GOSUB StilYap
LIBRARY CLOSE
END
StilYap:
FOR i=0 TO 7
CALL SetSoftStyle (WINDOW (8), i, Allowed%)
'Bitleri kontrol et
IF i=0 THEN CALL PrintMsgfplain ")
IF (i AND 1) THEN CALL PrintMsgfboldface ")
IF (i AND 4) THEN CALL PrintMsgfitalic ")
PRINT
NEXT
'Normale dön
CALLSetSoftStyle(WINDOW(8),0,255)
RETURN
SUB PrintMsg(msg$) STATIC
CALL Text (WINDOW(8) ,SADD (msg$), LEN (msg$))
END SUB
```

Program, yazı stilini değiştirmek için yazılmış. Stil değiştirmek için kullanılan alt rutin ve programların çoğu library rutinlerinden çağrılıyor. GOSUB ile gönderilen StilYap rutini değişik stilleri gösteren yazılan görüntüleyerek RETURN komutuyla GOSUB satırının altındaki komuttan itibaren çalışmasına devam etmektedir.

## GOTO KOMUTU:

**Kullanım Şekli:** **GOTO** ***satır***

Bu komut, programın belli bir satıra dallanarak çalışmasına oradan devam etmesini sağlar.

*satır,* satır numarası ya da etiket olabilir. Program komutu takip eden *satır* belirtecinde istenen satıra atlayarak çalışmasına oradan devam eder. Satırda çalıştırılabilir bir yönerge varsa o işlemi yapar; DATA ya da REM gibi işlevi olmayan bir satırsa, buradan sonraki çalıştırılabilir ilk satırdan itibaren çalışmasını sürdürür.

Genellikle dallanma işleminde GOTO yerine ON..GOTO, IF..THEN..ELSE gibi yapısal kontrolların kullanılması tavsiye edilir; çünkü programda çok sayıda GOTO olması, programın incelenmesini ve hata ayıklamalarını zorlaştırır.

Diyelim ki kullanıcıdan Evet ya da Hayır şeklinde cevap isteyen ve bu cevaba göre çalışmasına devam eden bir programda GOTO kullanalım:

```
100 IF A$="E" THEN PRINT "EVET.":GOTO 120
110 PRINT "EVET DEĞİL."
120 REM PROGRAM BURADAN DEVAM EDİYOR....
```

Aynı işlemi IF..THEN..ELSE ile yaparsak problemi tek satırda halledebiliyoruz:

```
100 IF A$="E" THEN PRINT "EVET." ELSE PRINT "EVET DEĞİL."
```

Programda bunun gibi pek çok dallanma olduğunu düşünürseniz, programın ne kadar uzayacağını kestirmek fazla zor değil. Tabii ki programlarınızın içinde bu komutu yine de oldukça sık kullanmanız gerekecek.

**HEX$ KOMUTU:**
**Kullanım Şekli:** *HEX$(değer)*
Bu fonksiyon, ondalık bir sayının onaltılık

karşılığını verir, *değer,* -32768 ile 65535 arasında bir sayı olabilir ve *HEX${değer)* işleminden önce yuvarlanır. Örneğin;

```
PRINT HEX$(60037)
```

komutu, EA85 sonucunu verir.

## IF..GOTO
## IF..THEN..ELSE
## IF..THEN..ELSE Blok KOMUTLARI

**Kullanım Şekli:**

1. IF *ifade* GOTO *satır* [ELSE *yönerge]*
2. IF *ifade* THEN *satır* [ELSE *yönerge]*
3. IF *ifade* THEN *yönerge [ELSE yönerge]*
4. IF *ifade* THEN
   *yönerge blok'u.....*
   ELSE
   *yönerge blok'u.....*
   ELSEIF *ifade* THEN
   *yönerge blok'u.....*
   ENDIF

IF..THEN yönergesi, belli koşulları kontrol ederek sonuca göre ya programın takip eden satırlarını çalıştırır ya da programın belirtilen bir başka bölüme dallanmasını sağlar. Kullanım şekillerinde gördüğünüz gibi farklı birçok farklı kullanımı vardır. En basit kullanım 1., 2. ve 3. formlardır. Bir örnek ile açıklayalım:

```
IF a<10 THEN PRINT "a, 10'dan küçüktür"
```

*ifade,* genellikle fiziksel bir koşulun karşılaştırmasıdır. Belirtilen koşul karşılaştırıldığında sonuç doğruysa, Amiga Basic -1 (doğru) değerini; yanlışsa, 0 (yanlış) değerini alır ve eğer sonuç -1 ise (doğruysa) ekrana "a, 10'dan küçüktür" yazılır. Sonuç yanlışsa, program bir alt satırdan itibaren çalışmasını sürdürür. Komut, ELSE ile genişletilebilir:

```
IF a<10 THEN PRINT "a, 10'dan küçüktür"
   ELSE PRINT "a, 10'dan küçük değildir"
```

Bu ilave ile program koşulun yanlış olduğu durumda ELSE ile verilen işlemi yapar ve ekrana "a, 10'dan küçük değildir" yazar. Komutta THEN ve takip eden komutun yerine bir GOTO ve satır numarası ya da etiket konulabilir. Yani:

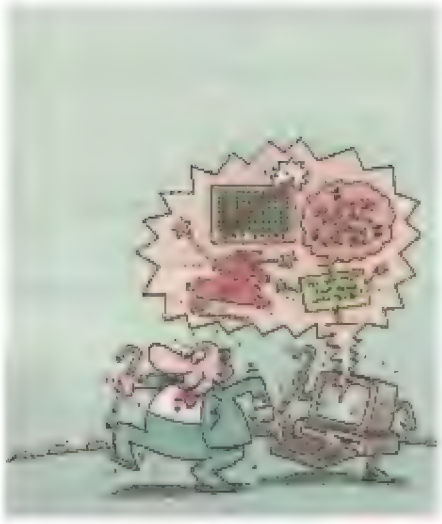
```
IF a<10 GOTO koşul 1 ELSE GOTO 250
```

IF/ELSE IF/ELSE/END IF yapısı kullanılarak birden fazla koşul karşılaştırılması yapılabilir. Biraz önceki formatta THEN'den sonra başka bir karşılaştırma imkanı olmadığını düşünürseniz, bu yeni kullanım çok işe yarayacaktır. Birinci koşulun doğru olmadığı durumlarda ELSE IF....THEN satırı ile ikinci koşul karşılaştırması yapmak mümkündür. IF ELSE IF/ELSE yapısı, END IF komutu ile sona erer. Bu yapıyı birbiri içine geçmiş olarak vermek mümkündür. İsterseniz sadece bu komutu kullanarak 3 sayıyı karşılaştırıp en büyüğünü bulan basit bir program yazalım::

```
a=4:b=6:c=11
IF a<b THEN
   IF a<c THEN
      IF b<c THEN
      PRINT "en büyük c"
   ELSE
   PRINT "en büyük b"
   ENDIF
   ELSE
   PRINT "en büyük b"
   ENDIF
   ELSEIF a<c THEN
   PRINT "en büyük c"
   ELSEIF a>b THEN
   PRINT "en büyük a"
   ENDIF
```

Programda verdiğiniz a, b ve c değerlerini değiştirerek denemeler yapabilir, hatta yeni bir mantık kurup kendi programınızı oluşturabilirsiniz. Deneyin.

Örneklerle açıklamaya çalıştığımız kullanım şekillerinin bağlı olduğu kuralları maddeler halinde aşağıdaki listede bulabilirsiniz:



1., 2. ve 3. format için:

. *ifade* sonucu doğru ise, program ya *satır* ile Delirtilen satıra dallanır ya da THEN'den sonraki *yönerge'yi* yerine getirir.

. *ifade* sonucu yanlış ise. GOTO ve THEN ile verilen işlem yapılmaz: eğer varsa. ELSEten sonraki *yönerge* uygulanır.

. THEN ve ELSEten sonraki yönergeler içice geçebilir, bu birçok Amiga Basic yönerge ve fonksiyonunu içeren komut girebilmenizi sağlar. Ancak 1., 2. ve 3. formlar bir satırı aşamazlar.

. THEN'den sonra, bir Amiga Basic yönergesi ya da satır numarası veya etiket belirtilebilir.

. GOTO her zaman satır numarası ya da etiketi ile verilir.

. Yönergede THEN ve ELSE aynı sayıda değilse, her ELSE en yakın THEN ile uyumlaştırılır.

. Bir IF..THEN yönergesi bir satır numarası ya da etiketine atlama yapıyorsa ve bir Amiga Basic "Undefined line number" hata mesajı verirse, gönderilen satır bulunamamış demektir.

4. Kullanım şeklinde bunlardan farklı kurallar da şunlardır:

. *yönerge blok'u* içice geçmiş IF-THEN-ELSE bloklarından oluşabilir. Amiga Basic içice geçmiş yönergeler için tek satır sınırı koymaz; *yönerge blok'u* bir ya da daha çok satırdan oluşabilir.

. Bir ifade doğruysa, karşılık gelen THEN *yönerge blok'u* çalıştırılır ve program END IF yönergesini takip eden ilk yönergeye giderek çalışmasını sürdürür.

. Hiçbir ifade doğru değilse; ya program END IF'ten sonraki ilk yönergeden devam eder ya da varsa ELSE *yönerge blok'u* devreye sokulur ve program yine END IF'ten sonraki ilk yönergeden çalışmasını sürdürür.

. ELSE-DF blok'u opsiyoneldir. Amiga Basic bu konuda herhangi bir limit koymaz.

. ELSE blok'u da seçimliktir.

. Satırda THEN yönergesinden sonra herhangi bir şey yazılmışsa, Amiga Basic bunun tek satırlık bir IF-THEN-ELSE yönergesi olduğunu düşünür.

## INKEY$ KOMUTU:

**Kullanım Şekli:** INKEY$

Bu komut klavye buffer'ından bir karakter okur ve onu tek karakterlik bir yazısal dizi olarak geçirir. Herhangi bir karakter girişi yapılmazsa, buffer boş kalır ve INKEY$ boş bir karakter geçirir. Burada programı durduran Amiga+nokta tuş kombinasyonu haricinde tüm tuşlar kullanılabilir.

INKEY$ komutu ekrana herhangi bir karakter yazmaz, sadece karakteri geçirir.

```
Tus:
a$=INKEY$
INPUT "Devam edecek misiniz (E/H)? ",a$
a$=UCASE$(a$)
IF a$<>"" THEN
IF a$="E" GOTO Yaz
IF a$= "H" THEN END
BEEP
ENDIF
GOTO Tus
yaz:
PRINT Merhaba"
GOTO Tus
```

Örnek programımız, ekrana "Devam edecek misiniz (E/H)? " yazarak sizden cevap bekliyor. Cevap olarak tek karakterlik bir harf giriyorsunuz. Harf girmezseniz, aynı soruyu yineliyor, E veya H dışında bir harf girip Return'e basarsanız, bip sesi çıkarıp tekrar soruya dönüyor. UCASE$ fonksiyonu, girişi küçük harf yapsanız bile büyük harfe çeviriyor. "E" cevabı verirseniz, ekrana "Merhaba" yazıp soruya dönen program, "H" cevabı ile sona eriyor.

## INPUT KOMUTU:

**Kullanım Şekli:**

INPUT[;] *["uyarı mesajı";] değişken-listesi*

INPUT komutu, programın çalışması esnasında kullanıcının klavyeden değerleri girebilmesini sağlar. Girilen değerler daha sonra program tarafından ilgili de-

gişkrnkre atanırlar.
Program çalışırken bir INPUT yönergesi ile karşılaştığında durur ve uyan mesajı yazılmamışsa bir soru işareti görüntüleyerek girişi bekler, *uyarı mesajı'nı* yazmak, özellikle uzun programlarda kullanıcının hangi bilgiyi gireceğini göstermesi bakımındandan çok yararlıdır. Mesajı takip eden ";" yazıdan sonra soru işareti koyar. Noktalı virgül yerine virgül koyulursa, soru işareti yazılmayacaktır.

Bir INPUT komutuyla *değişken-listesi* olarak sıralanan birçok değişkene değer atamak mümkündür. Değişken isimleri aralarına virgül koyularak sıralanırlar. INPUT komutundaki değişken isimleri ile giriş sayısı birbirinden farklıysa, "?Redo from start" hata mesajı görüntülenecektir. Aynı mesaj değişken türü sayısal iken giriş yazısal yapıldığında da ortaya çıkar. Bu mesajın anlamı, girişin yeniden yapılması gerektiğidir.

INPUT komutundan hemen sonra *uyarı mesajı'*ından önce koyacağınız noktalı virgül, kursorun alt satıra geçmeyip girilen bilginin son karakterinden hemen sonra beklemesini sağlar. Bu durumda sonraki çıktı aynı satırda buradan itibaren yazılacaktır.

```
INPUT "ADINIZ NE? ";a$
PRINT "Merhaba ",a$
INPUT;"ADINIZ NE",a$
PRINT " MERHABA...."
```

## INPUT$ KOMUTU:

Kullanım Şekli:
*Değişken=lNPUT$(uzunluk[,[#]dosya-no)*

Bu komut, sırasal dosyalarda kullanılır. *dosya-no* ile belirtilen dosyadan, istenene *uzunluk'ta* bir yazısal dizi okur. *dosya-no* belirtilmemişse, INPUT$ istenen uzunlukta karakteri klavyeden okur. Girişler klavyeden yapılırsa, ekrana hiçbir karakter yazılmaz. Klavyeden bilgi okuma işlemine Return tuşuna basılana kadar devam eder. İşlemi kesmenin tek yolu, Ctrl+C tuşlarına basmaktır. Byte'lan INPUT$ ile okuduktan sonra, CV* fonksiyonlarını kullanarak sayıya çevirebilirsiniz.

İsterseniz, INPUT$ ile klavyeden bir fonksiyon tuşu okuyarak ekrana yazdıran bir program deneyelim:

```
PRINT "F1-F10 tuşlarından birine basın"
Oku:
FT$=INPUT$(1)
t=ASC(FT$)-128
IFt<lORt>10THENOku
PRINT t", fonksiyon tuşuna bastınız"
```

## INPUT# KOMUTU:

Kullanım Şekli: *INPUT #dosya no,değişken listesi*

Bu komut, normal ekran INPUT'u gibi çalışır, fakat değişkenleri ve yazısal dizileri ekran yerine bir dosyadan okur. Dosya diskette var olan bir dosyadır ve data girişi yapılarak bilgiler PRINT# ya da WRITE# ile dosyaya yazdırılmıştır. Okuma işlemi için, dosyanın INPUT$ komutundan önce açılmış olmalısı gerekir.

INPUT#, dosyadaki kayıtlan sırayla bir sonraki kayıt aymasına erişene kadar teker teker okur. Bu komut; boşlukları, virgülleri, Return'leri (CHR$(10)) ve linefeed'leri (CHR$(13)) kayıt ayırıcısı olarak tanır. Boşluklar, yazısal dizilerin alan ayırıcısı olarak tanımlanmamıştır. Yazısal dizi içinde virgül kullanmak isterseniz, bu bilgileri tırnak işaretleri arasında girmelisiniz.

Aşağıdaki programı inceleyin:

```
INPUT "Adınız ";A$
INPUT "YAŞINIZ ";y
ÖPEN "TEST" FOR OUTPUT AS #1
PRINT#1,N$
PRINT#1,Y
CLOSE1
ÖPEN "TEST" FOR INPUT AS #1
INPUT#1,Y:PRINTY
INPUT#1,N$:PRINTN$
CLOSE1
```

Evet... Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

*Gökhan ŞENER* & *Cem GENCER*

Evet! yeni bir Commodore Shovv'u arkamızda bıraktıktan sonra yazımıza kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu seneki fuarda en çok ilgi çeken konulardan biri de animasyondu. Birçok kişi animasyona merak sarmış, çoğu da heveslenip kendilerine uygun bazı programları almışlar. Standların bazılarında yurtdışında yapılmış animasyonlar büyük ekranlarda teşhir edilmekteydi. Bu beni sevindirdi; animasyon meraklıları ve amatörleri için hazırladığımız bu köşenin ilgi çektiğini ve okunduğunu öğrenmiş oldum. Hiç kimsenin okumadığı bir yazıyı her ay yazmak bana sıkıcı gelirdi. Fuarda tabii ki en çok ilgiyi Teleteknik firmasının satışa sunduğu AM1GA-3000'ler çekti. Bu güzel ve hızlı makinalarda animasyon yapmak bir hayli zevkli. Fuarın son günlerine doğru Imagine adlı programı da tanımaya fırsat buldum. Bu program TurboSilver'ı çıkaran firmanın çıkartmış olduğu yeni bir ray-trace / animasyon programı. Diğer tüm programları hız bakımından geçen programın tanıtımına ileriki sayılarda başlayacağız. Fakat kısa olarak değinmeden edemeyeceğim. Programın en önemli özelliği, obje editörünün Sculpt'ınkine benzemesi. Programa Sculpt ile TurboSilver karışımı diyebiliriz. Hız olarak adı geçen her iki programdan da üstün olan bu program daha piyasaya dağılmadı. Umarız ki kısa bir süre sonra program dağıtılır da kullanma fırsatına erişirsiniz. A-3000 ve Imagine bu seneki fuarın animasyon flitleriydi. Bakalım bir sonraki fuara kadar ne gibi gelişmeler olacak?

Ayrıca dergimizden yazılarıyla tanıdığınız Ali Murat Erkorkmaz ve birlikte çalıştığı programcı arkadaşlar gayet güzel üç program hazırlamışlar. Bu programlar C dilinde yazılmış ve bizi bunlardan ikisi ilgilendirebilir. Biri daha önceden piyasada dedikodu halinde lafı geçen çizgi film programı; bu program Avrupa'daki benzerleriyle yarışacak düzeyde. Diğer program ise daha çok video stüdyoları için önemli; Video-titling ve alt-yazı programı.

Gelelim bu ayki konumuza; bu yazıda demin de belirttiğim gibi kaldığımız yerden, editörün kullanımından anlatıma devam edeceğiz. Bu arada bu ayki yazının biraz fazla teoriye kaçtığını belirtmemde fayda var. Bu, karşımıza bir sürü yeni terimin çıkmasından kaynaklanıyor. Yazımı, menü sıralarına göre yaptığımdan biraz dağınık olabilir. Karşınıza ard arda farklı konulardan bilgiler geldiğinde şaşırmayın. İleride hep eski sayılara el atmanız gerekecek. Her neyse, bakalım geçen ay nerede kaldık?

Kullanım pencerelerini ve bunlara ait gadget'leri tanıttıktan sonra editör menüsünden ilk alt-menüleri tanıtmıştık. Bunlar Select, Deselect ve Erase idi. Bu ay inceleyeceğimiz menüler temelde Modify ve Do alt-menüleri. Yer kalırsa diğer menü fonksiyonlarına da değineceğiz.

# S C U L P T / A N I M A T E 4D
# macera devam ediyor...

**"MODİFY" ALT-MENUSU:**

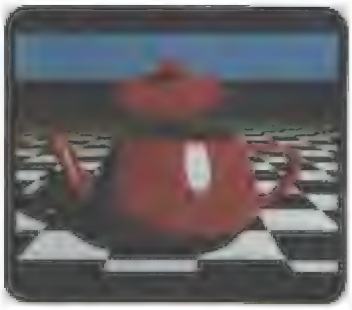
Burada ilk karşımıza çıkan menü fonksiyonu **"Edit / Modify /** Faces"tir *(<sağ Amiga> + <F>)*. Bu fonksiyon yardımıyla bir objenin değişik ya da tüm yüzeylerini belli maddelerle kaplayabilirsiniz. Yüzeylerin renk tanımlaması da buradan yapılmakta. Daha önce de, önemli menü fonksiyonlarının detaylı açıklanması gerektiğini söylemiştik. Bu fonksiyon da devamlı kullanıldığı için biraz daha detaylı tanıtmamız gerekiyor.

Fonksiyonu çağırmadan önce tanımlaması değiştirilecek yüzeyi oluşturan noktalan seçmemiz gerekir. Noktaları doğru koordinat üzerinde iki defa klik ederek seçebilirsiniz. Seçilen noktanın rengi mordan sarıya dönüşür. Tabii çok noktalı cisimlerde bu yöntem bir hayli zaman kaybına yol açar. Bu yüzden **"Tools"** menüsünden **"Selector"ü** *(seçici)* kullanmanız gerekir. Noktaları seçtikten sonra fonksiyonu ister klavye, ister menü yardımıyla çağırabiliriz. Bunun üzerine karşımıza bir pencere çıkacak ve yüzeyin tanımlanması istenecektir. Pencere temelde üçe ayrılmış; soldaki kesim **"Face Color"** ismini taşıyor ve yüzey rengini belirlemek için kullanılıyor. **"Smoothing"** yardımıyla yüzeyler arası doğruların keskinliği belirlenir. Son kısım ise **"Texture"** ismini almış ve yüzeyin kaplanacağı maddeyi belirlemek için kullanılır.

İlk kısımda cismin rengini değiştirmek için, boyama programlarında olanlara benzeyen bir ayar kısmı bulunuyor. Buradan yüzey renklerini ayarlayabilirsiniz. İlk üçünü kullanarak, *(kırmızı* "R", *yeşil "G" ve mavi* "B") renklerin oranlarını belirleyebilir ve geri kalan üç'ü ile rengin ton "H", doyum "S" ve temel renk "V" gibi ayarlarını yapabilirsiniz. Bunların altında dörtgen bir bölümde devamlı olarak ayarladığınız renkler gösterilir. **"Fetch"** yardımıyla daha önceden yaptığınız bir renk

ayarlamasının pencerede gösterilmesini sağlayabilirsiniz. Bu sayede rengin tonunu kolaylıkla değiştirebilirsiniz. Bu tabii seçilen yüzeylere daha önceden renk tanımlaması yapılmış ise geçerli olur. **"Blend"** gadget'ı seçilen yüzeylerin renk ortalamalarını bulmanızı sağlar. Eğer tüm seçilen yüzeyler daha önceden aynı renkle tanımlanmışsa **"Fetch"** kullanılabilir, **"Blend"** ise kapalı kalır. Yüzeyler farklı renklerden oluşuyorsa **"Blend"** aktif olacak, **"Fetch"** ise kapalı kalacaktır. **"Blend-**"in en büyük yararı, geçiş yüzeyleri tanımlamak için çok büyük bir kolaylık sağlaması.

İstediğiniz rengi ayarladıktan sonra **"Set"** gadget'ini kullanarak bu rengin seçilen yüzeye ait olduğunu tanımlamanız gerekli. Bunu unutursanız renkler hatalı ya da siyah renkte olur.



**"Smoothing"** yardımıyla yüzeyler arası iyi bir renk geçişi sağlanacak ve bu sayede kenar ve köşeler daha yumuşak görünecektir. Bu, komplike ya da yuvarlak hatları olan objeler yaratırken bir hayli gerekli bir fonksiyon. Tabii **"Fetch"** bir önceki ayarlamayı çağıracak. **"Set"** de her zamanki gibi ayarlamayı kabul etmenizi belirlemek için kullanılacak.

Son kısımda ise daha yukarıda belirttiğim gibi yüzey maddesi tanımlanabilir. **Sculpt / Animate 4D,** 6 değişik yüzey tanımlamasına izin vermekte.

Bu maddeler sırasıyla; **"Dull", "Shiny", "Luminous", "Glass", "Metali"** ve **"Mirror"'dır.**

Bunları kısaca tanıtalım:

**"Dull"** - Bu yüzey maddesi üzerine gelen ışığı her yöne yaklaşık aynı güçte yansıtır. Bu yüzden parlayan kısımlar olmaz. Yüzeyin ışığa göre eğimine bağlı olarak, yüzey açıktan koyuya doğru bir tonlama gösterir. Mat yüzeyleri *(insan derisi, mat plastik gibi)* belirlemek için ideal bir madde tanımlamasıdır.

**"Shiny"** - Bu tip yüzeyler ışığın çoğunu "DuH"'da olduğu gibi yansıtır. Geri kalan bir kısım ışık ise farklı bir açıda yansıtılarak obje yüzeyi üzerinde parlama yaratır. Bu parlama yardımıyla, lakelenmiş yüzeyleri *(araba kaportası, parlak plastik gibi)* rahatlıkla tanımlayabilirsiniz.

**"Luminous"** - Üzerine gelen ışığı açıyı dikkate almadan yansıtır ve bir bakıma ışık kaynağı efektini verir. Obje etrafında obje rengine göre flu bir renk alanı oluşacaktır. Bu, bir objektif aracılığıyla suni bir ışık kaynağına bakıldığında oluşan efekttir. Bu yüzey tanımlaması ile şimşek, lazer ya da floresan ışığını kolaylıkla taklit edebilirsiniz.

**"Mirror"** - Üzerine gelen ışınları yüzeyin üç boyuttaki duruş açısına göre aynen yansıtır. Çevredeki objelerden geten ışınlar ve görüntü doğrudan yansıtılır. Bu sayede obje üzerinde diğer objelerin yansıması görülebilir. Ayna ile tanımlanan bir yüzeyi renklendirirseniz enteresan efektler oluşturabilirsiniz. Bu sayede seyredene, bir objeye renk filtresi ile bakıyormuş hissini verebilirsiniz.

**"Glass"** - Cam yüzeyleri tanımlamak için ideal bir maddedir. Gelen ışığın yaklaşık % 20'sini ayna gibi yansıtırken geri kalanı da doğrudan yüzeyden geçer. Işık kaynakları ve obje pozisyonları iyi ayarlanırsa cam yüzeyler üzerinde de kısmi bir yansıma oluşacak ve etraftaki diğer objelerin görüntüleri cam yüzey üzerinde belirecektir.

**"Metal"** - Bu madde, **"shiny"** ve **"mirror"** yüzeylerinin özelliklerini birleştirerek metal görüntüsü oluşturacaktır. Işığın bir kısmı yansıyacak, bir kısmı da kırılarak dağılacak ve resim üzerinde matlaştırılmış bir parlama efekti yaratacaktır.

Yüzey maddelerini tanımladıktan sonra **"Set"** gadget'ına klik etmeyi unutmayın. Bu arada son dört maddenin **"Sketch". Painting"** ve **"Scanline Painting"** modlarında garip sonuçlar yaratabileceğini belirtmeliyim. Bu çizim modlarında sadece ilk iki madde kullanılırsa doğru ve verimli sonuçlar elde edilir.

**IŞIK KAYNAKLARI**:

Yüzey tanımlamaları için şimdilik gerekli tüm bilgi bu kadar. İleride bu maddeler hakkında ek bilgiler bulabilirsiniz. Fakat unutmayın ki bir obje, üzerine ışık düşmezse ışık yansıtmaz ve resimde de gözükmez. Bunun için sahneye ışık eklememiz ve bunu ayarlamamız gerekir. Yaratılan bir ışık kaynağının değişik parametrelerini ayarlamak için yine aynı alt-

menüdeki **"Edit / Modify / Lamps"** seçeneğini kullanıyoruz. Karşımıza **"Edit / Modify / Faces"ın** benzeri bir pencere çıkacak. Burada ışık kaynağının renkleri ayarlanabilir. Ayrıca ışık kaynağının şiddetini ayarlamak için de **"Brightness"** kutusuna gerekli değeri belirtmeniz gerekli. En son gadget olan **"Which Lamp"** yardımıyla yaptığınız değişikliğin hangi lambayı etkilemesini istiyorsanız ayarlıyorsunuz. Fakat bu ayarlama şekli çok sınırlı. Burada ya tüm ışık kaynaklarını değiştirebilirsiniz "AH" ya da koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu kaynağı **"Indicated".**

Burada ışık kaynakları hakkında kısa bir bilgi vermem gerekli. Bir sahnede iki ışık kaynağı yaratırsanız ve bunlardan birinin parlaklığını 10, diğerininkinin parlaklığını 1000 olarak ayarlarsanız; 10 parlaklık değerini taşıyan lambanın obje üzerine etkisi çok az olur. Tabii bu arada fazla ışık koyup ekranın fazla karanlık ya da aydınlık olmasını ayarlayabilirsiniz. Fakat bu da **"Exposure"** adı verilen ışık kontrolöründe belli değerler arasında tutulmaktadır. Bu sayede **"Exposure"** açıkken sadece belli değerler arası parlaklık değerleri kabul edilmekte. Bununla ilgili gerekli bilgiyi yazımızın ileriki kısımlarında bulabilirsiniz. Parlaklık değerini ampullerin watt değeri olarak da düşünebiliriz. Değer ne kadar yüksek seçilirse sahne o kadar aydınlık olur.

Işık kaynaklarını kullanırken unutmamanız gereken en önemli kural, objenin lambaya olan uzaklığını, değerin kendisiyle çarpıldığında elde edilen sonuç kadar arttırdığınızda, parlaklık değeri orjinalinin 1/16'sı kadar azalacaktır.

Işık kaynaklarını iyi öğrenebilmek için **"Sketch"** çizim modunda birkaç resim hesaplatın. Bunlar değişik objelerden ve ışık kaynaklarından oluşan sahneler olsun. Bu modda kullandığınız tüm değerler, en kaliteli modda da aynı olacaktır. Ayrıca he-

sap için saatlerce beklemenize gerek kalmavacak.

**"LOCAL ORIGIN":**

Işık kaynaklarını da inceledikten sonra menünün geri kalan fonksiyonlarını incelemeye geçebiliriz. **"Edit / Modify / Wire-Frame Colors"** yardımıyla tel grafiği çizim modunda kullanılan renkleri belirleyebilirsiniz. Bu fonksiyonu daha detaylı anlatmaya gerek duymuyorum; nedeni de sadece iki renk ayarlaması içerdiği için. Bundan sonra inceleyeceğimiz fonksiyon **"Edit / Modify / Local Origin"**dir. Bu; bölgesel merkez nokta anlamına gelmekte, fakat isimden pek birşey anlaşılmıyor. Bu yüzden bu konuya biraz fazla detaylı olarak anlatmamız gerekecek.

Bir insanın yürüyüşünü animasyon şeklinde yarattığımızı düşünelim; burada ayaklar hareket edecek ve yürüyüşü sağlayacak, fakat bacaklar ve ayaklar için teker teker hareket yollan tanımlamak bir hayli zaman alır ve uğraştırıcı olur. Bu sebeple tüm obje kümesine tek temel hareket tanımlamak daha kullanışlı gözükmekte. Zaten yürüyüş hareketinde ayaklar için düzgün bir yol tanımlamak çok zor, çünkü insanlar robotlar gibi dümdüz yürümez. Her zaman istenmese de bir salınım hareketi oluşur. Bu salınım hareketini de göz önünde bulundurursak yol tanımlamamız çok daha kanşık olacak.

Animasyonda hareket edecek olan bir obje için yol tanımlamak gayet kolay. Fakat ilk önce o objenin ya da objeler grubu için bir merkez noktası almalıyız. Bu merkez noktasının matematiksel merkezle hiç bir alakası yok. Hareket yolumuzu bu merkez noktasını kullanarak tanımlarsak bir çok gereksiz işlemden otomatik olarak kurtuluruz. Merkez noktası temel objelerde cismin ağırlık merkezidir. Fakat birden fazla obje yaratıldığında bu merkez noktalan iptal olur.

Yeni bir merkez noktası tanımlamak oldukça basit. Objeyi yaratıp bunu ilerde göreceğimiz şekilde isimlendirdikten sonra koordinat göstergecinin pozisyonunu her üç pencerede istenilen yere getirin ve bu fonksiyonu **"Edit / Modify / Local origin"** çağnn. Karşınıza bir hiyerarşi penceresi çıkacak. Burada objenin ismini seçerek **"Current Name"** kısmına geçirin. Son olarak da **"Set"** gadget'ine klik etmeyi unutmamalısınız.

Yüzeyleri oluşturan noktalardan birini merkez noktası olarak belirlemek istiyorsanız koordinat göstergecini noktanın üzerine getirdikten sonra **"Lock"** gadget'ine klik etmelisiniz.

Eğer merkez noktasının pozisyonunu kontrol etmek isterseniz aynı fonksiyonu bir kez daha çağırın ve **"Show"** gadget'ine klik edin. Tanımladığınız merkez noktası gösterilecek.

**"SPLINE" VE "SLOPE":**

Daha önce **"spline"** teriminin matematiksel olarak hesaplanan terim anlamına geldiğini görmüştük. Bunun için temel noktalar belirlememiz gerekliydi. Bu temel noktalar bir bakıma eğrimizin tepe noktalarını oluşturacak. Bunlara **knot** adını vermekteyiz. İki düğüm noktası arasındaki **"knot"** bir **"spline"** eğrisini tam olarak tanımlayabilmek için dört parametreye gerek duyulmakta; ilk ikisine **"slope"** *(yön),* diğer ikisine de **"speed"** *(hız)* adı verilmekte. **"Slope",** bir eğrinin sınırlan içinde gösterdiği yöndür. Diğer bir tabirle buna eğrinin tanjantı da denilmekte. **"Speed",** bir bakıma eğri üzerinde noktaların yoğunluğunu belirlemek için kullanılabilir. Bu iki terimi ve esas incelemek istediğimiz **"Edit / Modify / Indicated knot"** fonksiyonunu daha iyi tanımak için gelin ufak bir örnek yapalım :

**"Tools"** menüsünden **"Curve"** fonksiyonunu kullanarak 5 noktadan oluşan bir eğri yaratın. Bunun için ilk olarak fonksiyonu çağırın, koordinat göstergeci değişecektir. Bu yeni göstergeci ilk nokta koordinatlarına sol mouse tuşuna basarak getirin ve mouse tuşunu bırakmadan sağ mouse tuşuna klik edin. Bu sayede yeni bir nokta yaratırsınız. İkinci noktanın olacağı koordinatlara da geldikten sonra tekrar sağ mouse tuşuna klik ederseniz ikinci bir nokta yaratılıp oluşturulan bu iki nokta arasında bir doğru çizilecek. Bundan sonra oluşturacağınız her nokta otomatik olarak bir doğruyla bir önceki noktaya bağlanacak ve çok noktadan oluşan bir çizgi oluşturulacak. Son noktayı da tanımladıktan sonra sadece sağ mouse tuşuna basarsanız normal çalışma moduna geri dönersiniz. Koordinat göstergeci de eski halini alır. Yaratacağınız eğrinin yarım daireye benzer bir şekilde olması, örneği çok daha kolay anlamanızı sağlayacaktır. Bütün noktalan bırakın veya **"selector"** ya da mouse işaretçisi yardımıyla düğüm *(tepe)* noktalan olacak noktalan seçin.

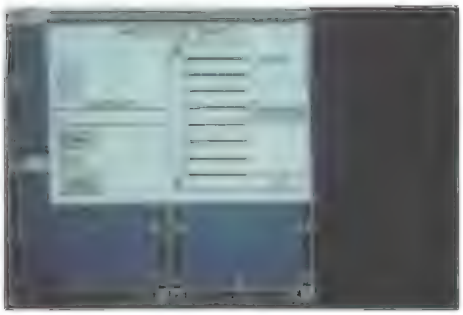
Şimdi **"Edit / Do / Make spline"** fonksiyonunu çağırın. Dikkât ederseniz eğrinizin bir tarafındaki en son doğru, bir ok halini alacak. Bu eğrinin, bir **"spline"** olduğunu belirlemek için kullanılır. **"Edit / Modify / Indicated Knot"** fonksiyonunu çağırdığınızda karşınıza bir pencere çıkacak. Burada yarattığınız eğrinin parametreleriyle oynayarak bunu biraz daha düzgünleştirebilirsiniz.

Bu parametreler **"Speed", "Slope", "Side"** ve **"Knot type"** adlarını taşımakta. **"Speed"** son konuma getirildiğinde düğümler arasında kalan noktalar eğrimizin diğer ucuna doğru toplanır. Tersi de noktalann ilk pozisyonlarına gelmesini sağlamakta. "Slope"gadget'ına klik ederseniz burada sırayla **"Calculated"** ve **"Specified"** yazacak. Siz bunu ikinci konuma geçirin. Bunun üzerine eğrinizin üzerinde, eğrinin diğer ucuna doğru san renkli bir ok belirecek. Bu ok yardımıyla eğrinin yuvarlaklığını ve tepe noktasını değiştirebilirsiniz. Okun yönünü değiştirmek için her penceredeki rotasyon gedget'larını kullanmanız gerekli. Bu gadget'lara her klik edişinizde eğri tekrar hesaplanacak ve çizilecek.

Eğrinin şekli istediğiniz konuma gelince "OK" yazılı gadget'a klik etmeyi unutmayın.

Bu pencerede ayarlanabilen parametrelerin geri kalanı **"Cusp"** adı verilen noktaları yaratmak ve bunları ayarlamak içindir, iki eğrinin kesiştiği yerde nokta mevcutsa buna "cusp" *(çift taraflı düğüm)* adı

verilir. Bu tür bir noktası olan eğriyi değiştirmeye kalktığınızda eğrinin sadece başlangıç noktasıyla düğüm noktası"cusp" arasında kalan parça modifikasyona uğrar. Birbirinden etkilenmeyen iç içe ya da komşu eğriler tanımlamak için ideal bir yöntem sayılır. Bu yöntemle bir ya da daha fazla noktası köşe gibi belirgin eğriler tanımlamak gayet basit. Aslında eğriyi çizerken bunu daha "spline" haline getirmemişseniz bu eğrideki tüm noktalar da birer çift taraflı düğüm noktası sayılabilir.



**MODIFY TUMBLE:**

Evet, **"Edit / Modify / Indicated Tumble** fonksiyonuna geçebiliriz artık. Animasyon süresince bir objenin sizin belirlediğiniz yol boyunca hareket etmesini daha ilerde göreceğiz. Şimdi anlatacağım konu, bu objenin hareketi sırasında bakış yönünü belirlemek için kullanılmakta. Bu konuyu öğrendikten sonra bakış yönü değişen bir cismin animasyonu için bizim gibi fazla kafa patlatmanıza gerek kalmaz.

Bir yolun **path** aslında bir eğriden oluştuğunu biliyoruz. Bu eğrinin noktalan yardımıyla objenin takip edeceği temel yol çizilmiş olur. Fakat yine de obje kendi ekseni etrafında da hareket edecekse bu eğri yetersiz kalır. Yolu oluşturan noktalar aynca dönüşü tanımlamak için de kullanılabilir. Bunu aşağıda bir örnekle inceleyelim :

Bir eğri yaratıp ***("Tools I Curve"*** *ile ya da tek tek nokta koyarak)* bunu "path" olarak tanımlayalım ***("Edit I Do I Malke path").*** Şimdi koordinat işaretçisini bu eğrinin ilk noktasına getirin. **"Edit / Modify / Indicated tumble"** fonksiyonunu çağırdığınızda karşınıza bir pencere çıkacak. Aynca aktif olan pencerede ilk nokta ekranın ortasına getirilecek ve bu noktadan üç doğru çıkacak. Bu doğruların her biri objenin dönüş eksenini belirtir. Bunların yardımıyla yolu takip edecek olan objeye yön tanımlayacağız. Üç doğruyu baktıkları yönlere göre isim verelim : z ekseni *{rengi sarı),* x ekseni *(rengi beyaz)* ve dik olan y ekseni *(rengi mor).* Her üç penceredeki rotasyon gadget'ları yardımıyla bu eksenlerin yönü değiştirilebilir. Bu sayede yolu oluşturan noktaların her birinde obje için ayn bir bakış yönü tanımlamak mümkün. Bir sonraki noktaya geçmek için **"Move to : Next"** gadget'ini, bir önceki noktaya dönmek içinse **"Move to : Previous"** gadget'ini kullanmanız gerekli. Bir yol üzerinde her noktada dönüş açısı tanımlamaya gerek yok. İki tanımlanan nokta arasında tanımlanmamış bir nokta varsa bu noktaya ait bakış açısı olarak bir önceki ile bir sonraki noktanın ortalaması alınır. Bu durumda o noktaya gelindiğinde penceredeki **"Method** :" yazısının yanında **"Interpolated"** yazacak. Eğer noktanın dönüş açılarını elle ayarlamışsanız buradaki gadget'ta **"Specified"** yazacaktır.

**"Match Last"** yardımıyla da obje yönünün bir önceki noktadaki obje yönüyle aynı olmasını sağlarız. Yolun ilk noktasında bu gadget'ı kullanmak anlamsız olur. Ama devamlı tekrar edecek olan bir animasyonu yapmak istersek, bu fonksiyon bir hayli yardımcı olur. Ayrıca obje bakış açısını da bu fonksiyon yardımıyla başka bir noktaya kopyalayabiliriz.

**"Edit / Modify Take"** menusunu yazımızın ilerki bölümlerinde detaylı olarak açıklayacağız. Bu yüzden, burada değinmeden geçiyorum. **"Modify"** alt-menüsü bu kadar; geçelim bir sonraki alt-menü olan "do" menüsüne.

**"DO" ALT-MENÜSÜ:**

**"Expand"** *(<sağ Amiga>+<X>)* yardımıyla seçilen bir objenin boyutlarını değiştirebilirsiniz. Karşınıza çıkacak olan pencerede yapacağınız ayarlamalarla objenizin istenilen boyutlardan birinde ya da çoğunda genişlemesini ya da daralmasını sağlayabilirsiniz. "1/2" gadget'ı objenizi seçilen boyutlarda yarı boyuta indirecek, "2" ise iki katına çıkaracaktır. Pencerenin ortasında boyutu elle değiştirmeye yarayan iki sürgü var; bunlardan üstteki kaba ayar, alltaki ise hassas ayar yapmak içindir. "E / W", "N / S" ve "U / D gadget'ları yardımıyla istediğiniz yönlerde büyültme ya da küçültme sağlayabilirsiniz.

**"Subdivide"** *(<sağ Amiga>+<D>)* yardımıyla bir objedeki nokta sayısını artırabilirsiniz. Bu sayede bir patatese burun eklemek ya da yuvarlak hatlardan oluşan bir objeyi daha da yuvarlatmak gayet basit hale gelmekte. Fonksiyonu çağırmadan önce nokta eklenecek yüzeylere ait tüm noktaları seçin. Fonksiyonu çağırdıktan sonra her doğrunun ortasına bir nokta eklenmiş ve doğru ikiye bölünmüş olur.

Bu fonksiyonu; aralarında bir doğru olmayan iki nokta üzerinde uyguladığınızda, bu iki nokta arasına, sizin belirleyeceğiniz değer kadar nokta eklenecek, fakat bu noktalar birleştirilmeyecektir.

Bu aylık bu kadar bilgi zannedersem fazlasıyla yeter. Yine bütün bu anlatılanlan daha iyi anlamak için verdiğim ufak örnekleri bol bol uygulayın demekten başka bir şey kalmadı. Bir dahaki ay görüşmek üzere hoşçakalın.

Merhaba... Bu ayki yazımızda DIM, DATA, READ ve RESTORE komutlarını örneklerle inceleyeceğiz. İşe önce değişkenleri seri olarak kullanabilmemizi sağlayan DIM komutundan başlayalım.

Genelde bir programın ana temeli değişkenlerden oluşur. Değişkenlerin aldığı değerler ve sonuçta alacağı değerlerle, bilgisayar programı ortaya çıkarılır. Değişkenler daha önceden gösterdiğimiz gibi |a=10] ya da [ELIF=$331 tanımlanabilir. Fakat bazen değişkenlerin sayısı programda artar. Bu değişkenleri tanımlamak ve değerlerini koymak zorlaşır. Zaten bir insan, karakterlerden oluşan kaç tane değişkeni aklında tutabilir? Bunun için bilgisayar dillerinde serilere yer verilmiştir. Amos Basic'te bir değişkenin seri olarak verilebilmesi için [DIM| komutunun kullanılması gerekir.

DIM KOMUTU:

[DIM] komutu [DIM değişken (1.seride bulunan elaman sayısı, 2.seride bulunan elaman sayısı ..... )] formatı altında kullanılır. Verilen seri sayısınca bir matris oluşur.

Diyelimki 10 tane değişken gerekti. Bunun için (DIM OSMAN(IO)] yazarak gereken değişkenleri bir seriye indirgeyebilirsiniz, ilk değişken OSMAN(l), ikinci OSMAN(2), sonra OSMAN(3)....OSMAN(IO) olarak kullanılabilir.

```
DIMOSMAN(IO)
FORI=lTO10
INPUT "SAYI";OSMAN(I)
NEXTI
PRINT "5.GIRDIGINIZ SAYI=";OSMAN(5)
```

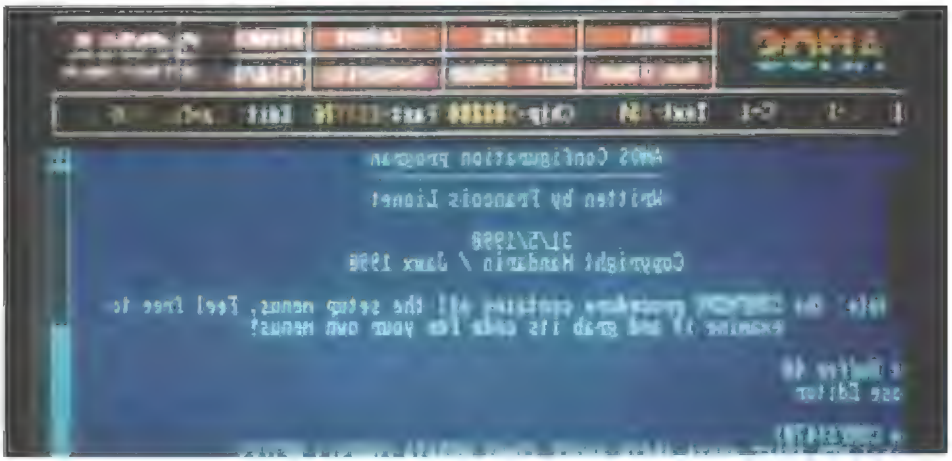
Bilgisayar programların da değişkenler çoksa, tek tek girdi yapmak hem zordur hemde çok zamanınızı alır. Genelde Basic türü dillerde [READ,DATA| komutları sayesinde değişkenlere yüklenecek değerler bir arada toplanır ve kısa bir işlemle değişkenlere iletilebilir.

DATA KOMUTU:

[DATA] komutu [DATA sabit listesi] olarak kullanılır. Bir çok değerin ve yazı ya da karakterin aynı yerde toplanmasını saağlar. Böylece programınızda kullanacağınız sabitler ve yazıları direk olarak buraya yazıp, buradan alma olanağını sağlar. Ornpk olîirjılc

[DATA 1,39449,5,"IPEK"] verebiliriz. Her sabit bir virgül işareti ile ayrılmalıdır. DATA] komutu genelde programların sonunda kullanılmalıdır. Eğer programın ortasında kullanılırsa, sonra gelen [READ] komutu error verir. Bir dikkat edilecek hususda, her Procedure'un kendine ait [DATA] komutu olmalıdır. Procedure da ana programdan DATA okutulamaz.

```
DIM a$(3)
FORI=l to3
READA$(I)
NEXTI
PRINT A$(l)+" "+A$(2)+" "+A$(3)
DATA "OSMAN","SEVER","YARDIMI"
PROCEDURE TEST
READ B$
PRINT B$
DATA "İPEK"
END PROC
```



READ KOMUTU:

[READ değişken listesi] olarak kullanılır. Komut DATA'da bulunan sabitleri, değişkenlere atamaya yarar. Her atamadan sonra atama sırası DATA'daki diğer bir sabite geçer. Böylece karışıklık önlenmiş olur.

```
DIMA(3)
F0RI=1T0 3
READA(I)
NEXTI
DATA 1233,5665,5555,888
```

Bu örnekte A(l)=1233, A(2)=5665, A(3)=5555 anlamına gelmektedir. Sıra 888 değerindedir ve bu sıra sadece [RESTORE] komutu ile bozulur.

RESTORE KOMUTU:

[RESTORE (READ'in başlama yeri)] formatı altında kullanılır. READ komutunun başlama yerini belirtmenin birçok yolu vardır. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

```
RESTORE satır etiketi
RESTORE karakter
RESTORE satır sayısı
RESTORE sayı
```

[RESTORE] READ komutunun diğer sabiti hangi DATA'dan alacağını belirler. Her Procedure'un kendine ait bir READ okuma yeri vardır. Bunun için her Procedure de ayrı olarak [RESTORE] kullanılmalıdır.

Satır etiketi READ komutunun ilk okumaya başlayacağı yerde olmalıdır.

```
RESTORE L
RESTORE "L"+"A" ;gibi
```

Bunun gibi satır sayısıda okunacak DATA'nın başında yer alması gerekir.

```
RESTORE 10
RESTORE DEP+2;gibi
```

Genelde çok gereksinim duyacaksınız ve her zaman yanılgıya düşeceksiniz. Çünkü görüldüğü kadar kolay bir olay olmadığını bir süre sonra farkedeceksiniz. Örneğin 5 karakter serisinin ortasında bir tane sayı sabitini okutma gibi.

```
INPUT "ODA";ODA
RETOREODA*5+100
READ A$
PRINTAS
100 DATA "LODA"
105 DATA "2.0DA"
110 DATA "3.ODA"
```

Gelece aya kadar iyi çalışmalar.

# DENEYEBİLECEĞİNİZ ÜÇ ÖRNEK PROGRAM

*BURAK OZDEMİR*

Merhaba arkadaşlar. Birçoğunuz yayınladığımız AMOS yazısını okuyorsunuzdur. AMOS kuşkusuz oyun yazmaya ve ekran efektleri yapmaya meraklı olanların ilgisini çeken bir program. Bu sayımızda, diğer AMOS yazımıza ek olarak, AMOS a yeni başlayanlar için iki basit DEMO programı ve bir tanede basit ve kısa bir oyun programı hazırladım. Programlan mümkün olduğu kadar kısa ve basit yazdım.

Programlardan ilki disketten üç resim yükleyip, bunların 50 pixel yüksekliğinde ki bölümlerini ekranda birbirleri arkasında aşağı yukarı scroll ediyor. İkinci program, Shadow Of The Beast ve Silkworm gibi oyunlarda kullanılan ve görüntüye daha fazla bir derinlik veren Parallax Scrolling tekniği ile ilgili. Bu teknikte iki ekran görüntüsü birbirinin üzerine çakıştırılır ve bunlara birbirinden bağımsız olarak erişilebilir. Programda bir çift sıradağ birbiri ardında gösterilir. Mouse'un hareketi ile hareket ederler. Öndeki dağlar daha hızlı hareket ettirilerek sanki daha yakındaymış gibi gözükmeleri sağlanır.

Son program ise basit bir arcade oyunu. Oyunun konusu Şöyle: Siz her zamanki gibi Uzay geminizde gidiyorsunuz. Yolunuzu kaybetmiş ve başka bir yıldız sistemine girmişsiniz. Burada "küçük yeşil yaratıklar " yaşıyor. Bunlar nedense silah taşımıyorlar. Sizi düşman zannettikleri için yok etmeye çalışıyorlar. Silahlan olmadığı için de bunu size çarparak yapıyorlar. Tek savunmaları ise gemilerindeki belirsizlik mekanizması. Gemiler tek bir nokta üzerinde değil de hareket eden bir noktanın etrafında bir çeşit titreme hareketi ile ilerliyorlar.

Şimdi gelelim programların açıklanmasına: Birinci programın Rem satırlarından sonra gelen ilk üç satırda, tırnak içinde 'resim' yazan yerlere yükleyeceğiniz resimlerin isimlerini yazın. Daha sonraki üç satırda programın animasyon kanalları ayarlanıyor. Aynı anda çalışan üç tane animasyon programının her biri bir ekranın ekranda gösterileceği yeri ayarlıyor. Tanımlanan animasyon programlarının hepsi temelde aynı. Ekranı önce 200 pixel aşağı sonra da 200 pixel yukarı hareket ettiriyorlar. Bunların arasındaki tek fark ekranlann hareket hızı. 0 numaralı ekran 200 pixellik hareketi 1 saniyede yapıyor. Diğerleri ise 30/50 ve 20/50 saniye olarak verilmiş. 50, 30 ve 25 sayıları Move komutunun kaç ekran taraması süreceğini belirtiyor.

İkinci programın en başında Mouse gizlenir. Daha sonra kullanılacak renk paleti belirlenir. Renk paletini belirlerken, her rengin Kırmızı Yeşil ve Mavi bileşenleri 0 dan F ye kadar belirlenir. Daha sonra 0 ve bir numaralı ekranlar dual playfield komutu ile birleştiriliyor. Dual priority komutu ile 1 numaralı ekranın daha önde gözükmesi sağlanıyor. Sıradağların çizilmesi LAND prosedürü ile yapılıyor. Screen copy komutu ile ekranların ilk ve son sütunlarının aynı olması sağlanıyor. Programın ana döngüsünde Mouse sürekli olarak okunup, ekranlar Mouse'un X pozisyonuna bağlı olarak Screen Offset komutu ile yerleştiriliyor.

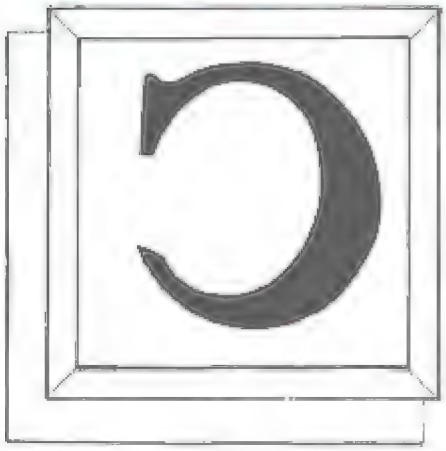
Üçüncü programı çalıştırabilmeniz için AMOS EXTRAS Disketine sahip olmanız gerekiyor. Programda kullanılan Sprite ve Bob'ların Data'ları bu disketten yükleniyor. Programın yazılışını ve anlaşılabilirliğini kolaylaştırmak için işlemlerin çoğunu prosedürleri kullanarak yaptım. Değişkenleri ise Global olarak tanımladım. En başta INITIALIZATION prosedürü ile ana hazırlıklar yapılıyor. Burada önce IMAGES prosedürü ile Diskette iki ayrı Sprite Bank olarak kayıt edilmiş olan verilerden oyunda kullanılanları tek bir Bank'a depolar. SETSPACE prosedürü ile fondaki yıldızlar hazırlanır. SETANIMS prosedürü ile programdaki animasyonlar hazırlanır. Buradan sonra programın ana döngüsü gelir. Ana döngünün başında SPSCROLL prosedürü ile fondaki yıldızlar aşağı doğru kaydırılır. Daha sonra ALIENTRACK ile uzaylıların hareketi belirlenir, ve ALIENSHOW ile uzaylının yeni yerinde gözükmesi sağlanır. Daha sonra skor ekranın sol üst köşesine yazılır. Mouse okunarak uzay geminizin yeri belirlenir. Eğer Mouse'un herhangi bir düğmesine basılıysa geminiz ateş eder. Ateş edildikten sonra ışınınızın düşman gemisine çarpıp çarpmadığı kontrol edilir. Eğer isabet ettirdiyseniz Düşman gemisi patlayacak, uzaylı yaratık uzay boşluğunda kayıp olacak, ve rastgele bir yerde bir yenisi çıkacaktır. ALIENTRACK prosedüründe aynı zamanda düşman gemisinin sizin ateş alanınızdan çıkıp çıkmadığı da kontrol edilir. Eğer çıktıysa KAMIKAZE prosedürü ile sizin üzerinize gelir ve kendi hayatı ile birlikte oyunu da bitirir. Biraz da oyunda kullanılan animasyon kanallarından, sprite'lardan ve de bob'lardan bahsedelim. Bob 1 sizin uzay geminiz, Sprite 2 yaratığın gemisi, ve Sprite 5 te ışınınızdır. Kanal 1 ve 4, uzaylı yaratığın gemisini; kanal 2 ve 3 uzay geminizi; kanal 5 ise ışınınızı kontrol eder.

```
Rem*****************************************
Rem*****                                 *****
Rem *****              DEMO 1             *****
Rem*****                                 *****
Rem*****Written by Burak Ozdemir Using AMOS*****
Rem*****                                 *****
Rem*****AMOS Copyright 1990 Mandarin/Jawx *****
Rem*****                                 *****
Rem*****      AMIGA  DÜNYASI             *****
Rem*****                                 *****
Rem *****************************************
Load Iff "dfö:resim 1",1
Load Iff "df0:resim 2",2
Load Iff "df0:resim 3",3
Channel 2 To Screen Display 3
Channel 1 To Screen Display 2
Channel 0 To Screen Display 1
Amal 2,"Loop:Move 0,200,20;Move 0,-200,20;Jump Loop"
Amal 0,"Loop:Move 0,200,50;Move 0,-200,50;Jump Loop"
Amal l,"Loop:Move 0,200,30;Move 0,-200,30;Jump Loop"
Screen Display 1,112,30,320,50
Screen Display 2,112,30,320,50
Screen Display 3,112,30,320,50
Amal On 0
Amal On 1
Amal On 2
Do
Loop
```

```
Rem ***************************************
Rem***** AMIGA   DÜNYASI
Rem***** Demo 2 Written By Burak Ozdemir
Rem***** Using   AMOS
Rem***** (c) Mandarin / Jawx 1990
Rem*****************************************
Hide
Default Palette 0, $111, $222, $333, $444, $555, $666, $777,
$F00, $FF0, $F0F, $F, $FF, $F0, $FFF,0
Screen Open 0,960,100,8,Lowres
Screen Open 1,960,100,8,Lowres
Screen Display 0,128,150,320,100
Screen Display 1,128,150,320,200
Wait Vbl
Dual Playfield 0,1
Dual Priority 1,0
ClsO
Screen 0
LAND[640,0,50,0]
Flash Off
Screen 1
LAND[640,0,50,0]
Screen Copy 1,0,0,319,100 To 1,639,0
Screen 0
Screen Copy 0,0,0,319,100 To 0,639,0
Do
Screen Offset 1,(X Mouse-150)*2+320,0
Screen Offset 0,X Mouse+170,0
Wait Vbl
Loop
Procedure LAND[W,X,N,C]
Ink 0 : Bar X,0 To W+X,99
ForT=0ToN
InkRnd(6)+C+l
TX=Rnd(W)+X : TW=Rnd(W/8)+4 : TH=Rnd(50)
Polygon TX,99 To TX+TW/2,99-TH To TX+TW,99
NextT
End Proc
```

```
Rem*********************************************
Rem*****          A M I G A    DÜNYASI          *****
Rem*****                                        *****
Rem***** KAMIKAZE BY BURAK OZDEMIR              *****
Rem*****                                        *****
Rem***** AMOS Copyright 1990 Mandarin/Jawx       *****
Rem*********************************************
Randomize(Timer)
Hide
Global SCORE,LEVEL,A,B,ALIEN$
INITIALIZATION
Rem*********************************************
Rem   MAIN LOOP
Do
SPSCROLL
ALIENTRACK
ALIENSHOW
Locate 0,0
Print "SCORE=";SCORE
X1=X Mouse-144
Amreg(0)=XI
If(Mouse Key>0 and Amreg(2)<2)
Shoot
Sprite 5,X Mouse.Y Hard(0,160),29
Amreg(2)=YHard(0,160)
Amal On 5
End If
CRASH=Sprite Col(2)
IfCRASH=-l
Sprite 5,0,0,29
Amreg(2)=0
Boom
Amal Freeze 1
Amal 4,ALIEN$
Amal On 4
SCORE=SCORE+10
LEVEL=LEVEL+1
For l=1 To 20
SPSCROLL
Locate 0,0
Print "SCORE=";SCORE
Next I
Amal Freeze 4
Sprite 2,0,0,1
A=Rnd(200)+50
B=Rnd(100)
Amal On 1
End If
Loop
Rem*********************************************
Procedure SETANIMS
Channel 1 To Sprite 2
Channel 2 To Bob 1
Channel 3 To Bob 1
Channel 4 To Sprite 2
Channel 5 To Sprite 5
Amal    1 ,"A   0,( 1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4)(5,4)(4,4)(3,4)(2,4);Q:Let
RF=0;Let X=RD;Let Y=RE;Pause;Jump Q"
SHIP$="A
0,( 19,6)(20,6)(21,6)(22,6)(23,6)(24,6)(23,6)(22,6)(21,6)(20,6);Label:Let
X=RA;Pause;Jump Label"
Amal 2,SHIP$
Amal 3,"A 4,(25,10)(26,10)(27,10)(28,10)"
ALIEN$="A
1 ,(7,5)(8,5)(9,5)( 10,5)( 11,5)( 12,5)( 13,5)( 14,5)( 15,5)( 16.5)( 17,5)( 18,5)"
Amal 4,ALIEN$
Amal 5,"Loop:Let Y=RC;Mabel:Let Y=Y-l;Let RC=Y;If Y>0 Jump
Mabel;Test:If Yo0 Jump Loop;Pause;Jump Test"
End Proc
Rem*********************************************
Procedure IMAGES
Screen Display 0,140,330,,
Curs Off
Flash Off
Palette 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Cls
Load "df0:sprite_600/space/shipl .abk"
Get Sprite Palette %11111111111111111111111111111101
For 1=0 To 5
Paste Bob 1*32,0,1+15
Paste Bob 1*32,40,1+20
Paste Bob 1*32,80,1+25
Next I
Load "dfO:sprite_600/aliens/alien5.abk"
For 1=0 To 5
Get Sprite 1+19,1*32,0 To 1*32+32,32
Get Sprite 1+24,1*32,40 To 1*32+32,72
Get Sprite 1+24,1*32,80 To 1*32+32,112
Next I
Ink 10
Bar 100,100 To 101,110
Get Sprite 29,100,100 To 101,110
Screen Display 0,140,50,,
End Proc
Rem*********************************************
Procedure SETSPACE
For 1=1 To 50
Plot Rnd(32O),Rnd(20O),Rnd(15)
Next I
End Proc
Rem*********************************************
Procedure SPSCROLL
Scroll 1
Gr Locate 0,15
InkO
Draw To 320,15
QQ=Rnd(l)
For 1=1 To QQ
PlotRnd(320),15,Rnd(15)
Next I
End Proc
Rem*********************************************
Procedure INITIALIZATION
LEVEL=1
IMAGES
Cls
Make Mask
SETSPACE
Def Scroll 1,0,0 To 320,200,0,1
Set Bob 1,0,,
SETANIMS
A=100
B=100
Sprite 2,0,0,1
Bob 1,150,160,19
Amal On 2
Amreg(2)=0
Amal On 5
Amal On 1
End Proc
Rem *********************************************
Procedure ALIENTRACK
A=A+Rnd(LEVEL)*2-LEVEL
B=B+Rnd(LEVEL)*2-LEVEL+1
IfA<0ThenA=0
IfA>320ThenA=320
If B<0 Then B=0
If B> 160 Then KAMIKAZE
End Proc
Rem *********************************************
Procedure ALIENSHOW
Amreg(3)=X Hard(0,A): Amreg(4)=B+50
End Proc
Rem *********************************************
Procedure KAMIKAZE
ALIENSHOW
While Abs(X Mouse-140-A)>5
A=A+Sgn(X Mouse-140-A)*LEVEL
ALIENSHOW
Wend
FINAL
End Proc
Rem *********************************************
Procedure FINAL
Boom
Sprite 5,0,0,29
Amreg(2)=0
Boom
Amal Freeze 1
Amal Freeze 2
Amal On 3
Amal 4,ALIEN$
Amal On 4
Wait 150
GAMEOVER
End Proc
Rem *********************************************
Procedure GAMEOVER
Amal Off
Sprite Off
Bob Off
Locate 10,10
Print "GAME OVER"
Locate 10,11
Print "SCORE=";SCORE
Wait Key
End
End Proc
```

# AMIGA



*CENKER ÖZKURT*

Bu sayımızdan itibaren Erdem Taylan arkadaşımızın görevini ben almış bulunuyorum. Bende aynı şekilde sizlere "The C Programming Language" kitabının paralelinde, Amiga C ile neler yapabileceğinizi ve elinizdeki hazineyi nasıl kullanmanız gerektiğini göstermeye çalışacağım. Herşeyden önce, Amiga C hakkındaki görüşlerimi belirterek ilk yazı dizime başlamak istiyorum.

Amiga ile yapabileceklerinizin sınırı yok gibidir. Fakat önemli olan elinizdeki aleti tam olarak kullanabilmek. Bunu yapmanın birçok yolu var, kiminiz bunu animasyon, grafik veya müzik olarak yapmaya çalışıyorsunuz. Bilgisayarını bu şekilde kullananlara, Amiga'yı tercih ettikleri için teşekkür etmek istiyorum. Bence en akıllı seçim. Kiminiz ise program yazıyor.

Program yazanlar, Amiga'nın içindeki hazineleri keşfetmeye çalışıyorlar. Tabii ki benim amacım da bu arkadaşlarımıza yardımcı olmak.

C dili, Amiga için en ideal dillerden biri. Fakat bu dili tam anlamıyla kullanabilmek için Amiga sistemini biraz tanımak gerekiyor.

Amiga'da C ile çalışmak isteyen arkadaşlara, kullanabilecekleri C derleyicileri hakkında biraz bilgi vermek istiyorum. Şu anda benim kullandığım Manx firmasının geliştirmiş olduğu Aztec-C derleyicisidir. Bu derleyicinin kullanımı oldukça kolay. Tavsiyem sizin de bu derleyiciyi en yakın zamanda elde etmeniz. İkinci derleyicimiz ise Lattice C. Aztec C'de yazmış olduğunuz programları bu derleyicide de çalıştırabilirsiniz.

Artık bu ayki yazımıza başlayabiliriz. Bu haftaki konularımız sırası ile; ifadelerdeki tür değişmeleri, arttırma ve eksiltme operatörleri, bit düzeyli mantıksal operatörler, eşleme operatörleri, şartlı ifadeler ve son olarak da operatör işlem öncelik sırası.

## İFADELERDEKİ TÜR DEĞİŞMELERİ:

Bu bölümde farklı türlerdeki değişkenlerin, program içerisindeki tür değişimlerini inceleyeceğiz.

Değişkenler birbirlerine aktarılırken, sağdaki değer soldaki değere çevrilir. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi, c değişkeni karakter (character), i değişkeni ise tamsayı (integer) türünden, c karakter değişkeni tamsayıya çevrilerek, i tamsayı değişkenine aktarılır. Bilindiği gibi integer değişkenler 2 byte, karakter (character) değişkenler ise 1 byte uzunluktadır. Yani burada karakter değişkeni, integer değişkenine aktarılırken, integer değişkeninde 1 byte'lık bir artış meydana gelir. Bu bir sorun çıkarmaz. Fakat bu işlemin tersi yapıldığında, yüksek düzeydeki bitler gözönüne alınmaz. Sonuç olarak integer değişkeninin alt bir byte lık bölümü değerlendirilerek karakter değişkenine aktarılır. Daha önceki sayımızda, türler arasındaki çevirim ilkelerini hatırlayın.

```
int i;
ehare;

i=c;
c=i;
```

Bu işlemin sonunda c değişkeninin değeri, işaretiyle birlikte hiçbir değişikliğe uğramaz.

ikinci olarak tek duyarlılıklı virgüllü sayılar (float) ve tamsayı (integer) türündeki değişkenlerin, eşleşmeleriyle ilgili örneği görüyorsunuz.

```
float x;
int i;

x=i;
i=x;
```

Burada x float, i integer türünden. x=i işleminin sonunda, i integer değişkeni float'a çevrilerek x'e aktarılır. Son olarak i=x'ten sonra, x değeri i'ye aktarılmaktadır. Burada her iki değeri okuduğumuzda, aradaki farkın float olan x değişkeninin sonuna 6 adet sıfır eklendiğini, float sayıyı integer'e çevirme sonunda da virgülden sonraki sıfırların atıldığını göreceksiniz. Bunun sebebi tabii ki iki değişkenin de farklı tür ve byte uzunluklarında olmasından.

Diğer tiplerdeki eşitlemelerde ise, double, float'a; long, short'a yuvarlanır. Bu işlem, üst düzeydeki bitlerin bertaraf edilmesi sonucu oluşur.

İfadelerdeki tür değişimleri ikinci olarak, kullanacağımız fonksiyonun istediği değişken türünü sağlamak için kullanılır.

Örneğin:

```
sqrt((double) n);
```

Burada sqrt() (kök alma) fonksiyonu çalışmadan önce, n değişkeni double (çift duyarlıklı virgüllü sayı) olarak değiştirilir. Buradaki değişikliğin nedeni, sqrt() fonksiyonunun parametresinin double olması gerektiğindendir.

## ARTTIRMA ve EKSİLTME OPERATÖRLERİ:

C dilinde artırma ve eksiltme operatörleri iki türlü kullanılmaktadır. Bu programcılık bakımından büyük kolaylık sağlar. Bunlan (++) artırma ve (--) eksiltme operatörlerini bir değişkenin önüne ve arkasına koyarak kullanabiliriz. Bildiğiniz gibi bu iki fonksiyon, bir sayıyı arttırmada veya azaltmada kullanılır. Şimdi aşağıdaki örneği inceleyelim;

```
n=5;

x=n++;
x=++n;
```

x=n++ işlemi gerçekleştirilirken, ilk olarak n değişkeninin değeri x'e aktarılır ve sonra n, bir artırılır. Sonuç olarak x=5, n=6 olur. İkinci olarak da x=++n işleminde (++ işaretinin n'in önünde olduğuna dikkat edin.) önce n bir artırılır sonra x'e verilir. Sonuç x=7 olacaktır. Aşağıda s karakter dizisinin (string) içindeki c karakterlerini silmek için verilmiş bir örneği görüyorsunuz;

```
squeeze(s,c)
char s[];
inte;
 {
int i j;
for(i=j=0;s[i]!='0';i++)
      if(s[i]!=c)s[j++]=s[i];
```

## BİT DÜZEYLİ MANTIKSAL OPERATÖRLER:

C dilinde birçok sayıda bit düzeyinde mantıksal işlem yapabilirsiniz. Bu işlemler, double ve float türündeki değişkenler için geçerli değildir.

Bu operatörlerin başlıcaları şunlar;

```
& Bit Düzeyinde AND
I Bit Düzeyinde OR
« Bit Düzeyinde Sola Kaydırma
» Bit Düzeyinde Sağa Kaydırma
```

AND mantıksal operatörü daha çok maskeleme için kullanılır. Bir örnek verecek olursak; "c=n & 10" işleminde, n değişkeninin değeri ile 10 sayısı AND işlemine sokularak c değişkenine aktarılır.

```
c= 1 & 2;
```

Burada c=3 olur.

OR mantıksal operatörü de, daha çok istenen biti SET (1) yapmak için kullanılır.

```
c= 10 & 255;
```

Burada da c=255 olur.

« operatörü, bir değişkeni istediğimiz sayıda sola bir bit kaydırmamıza (shift) yarar.

```
n= x « 2;
```

örnekten de anlaşılaşacağı gibi, bu işlemin sonunda x değişkeninin bitleri 2 bit sola kayar. Yani diğer bir deyişle x değişkeninin değerini 4 ile çarpmış oluruz, n = x » 2 örneğinde ise x bitlerinin tamamını sağa kaydırmış yani 4'e bölmüş oluruz.

Aşağıdaki örnek ise, verilen integer değişkenindeki 1 olan bitleri saymaktadır.

```
bitcount(n)
int n;
{
  intb;

  for(b=0;n!=0;n»=l)
    if(n& l)b++;

  return(b);
```

## EŞLEME OPERATÖRLERİ:

Eşleme işlemlerinde çeşitli kullanım kolaylıkları sağlanmıştır. i=i+2 yerine C dilinde, i+=2 yazmak mümkündür. Burada + (artırma) işlemi yapılmıştır. Bu operatörün yerine +, -, *, /, %, «, », &, ^ ve I operatörleri de kullanılabilir.

## ŞARTLI OPERATÖRLER:

```
if(a>b)
z=a;
else
z=b:
```

Bu örnekte z, en büyük değeri alacaktır. C dilinde bunu yapmanın ikinci ve pratik bir yolu da, <,: ikilisidir. Genel gösterim el *i* e2 : e3 şeklindedir, el şartlı ifade, e2 ve e3 ise bu ifadenin doğruluğuna bağlı olarak oluşan iki ifadedir. (a>b) ifadesinin sıfırdan farklı yani "doğru" olması durumunda z=a, aksi takdirde de z=b olacaktır. Burada (a>b) el, a e2, b e3'e eşittir, el, e2 ve e3 ifadeleri farklı türlerde olabilir.

```
for(i=0;k=100;i+=10)
for(j=l;j<=10;j++)
printf("%d",i+j,(j==10) i " :");
```

Yukarıdaki örnekte, her ona kadar sayım sonucunda yeni bir satıra geçilir.

## OPERATÖR İŞLEM ÖNCELİK SIRASI:

İşlemin doğru olabilmesi için operatör işlem öncelik sıralarını bilmek gerekmektedir. Ayrıca bu işlemlerin hesaplama yönleri de önem taşımaktadır. Genel olarak işlem öncelik sıralan ve yönleri şöyle sıralanmaktadır;

| Operator | İşlem yönü |
|---|---|
| ( ) [ ] - > . | soldan sağa |
| !++--- (tür) * & sizeoff | sağdan sola |
| * *I* % | soldan sağa |
| + - | soldan sağa |
| « » | soldan sağa |
| <<=>>= | soldan sağa |
| == != | soldan sağa |
| & | soldan sağa |
| ^ | soldan sağa |
| I | soldan sağa |
| && | soldan sağa |
| ‖ | soldan sağa |
| ?: | sağdan sola |
| = += -= ve benzerleri | sağdan sola |
| , | soldan sağa |

şeklindedir. x=f() + g() örneğinde ise, sırasıyla g() ve f() fonksiyonları hesaplanır ve x'e aktarılır.

```
printf("%d %d ", ++n, power(2,n));
```

Buradaki kullanım şekli yanlıştır. Çünkü önce fonksiyon hesaplanacak sonra n bir artırılacaktır.

```
++n;
printf("%d %d ", -H-n, power(2,n));
```

kullanımı daha doğrudur. Buradan da anlaşılaşacağı gibi öncelik sıralarını bilmek, programın doğruluğunu sağlamak için gereklidir.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay, program akış kontrollerini sağlayan cümleler ve bloklar, IF-ELSE ELSE-IF ikilileri, SWITCH, WHILE, FOR, DO-WHILE, BREAK, CONTINUE ve GOTO komutlarını toplu olarak göreceğiz.

Hoşçakalın...

# Superbase PROFESSIONAL

*MAHMURE ÜNYELİ*

Merhaba. Hatırlarsanız, geçen ay SET MENU seçeneklerini incelemiştik. Superbase Personal kullanıcıları için Set menu seçenekleri bu kadar. Ancak Superbase Professional versiyonunda bu menüye son seçenek olarak, fonksiyon tuşlarına yeni işlevler kazandıracak tanımlamalar yapabileceğiniz yeni bir seçenek eklenmiş. İsterseniz bu seçenekten başlayarak incelemelerimizi sürdürelim.

## FUNCTION KEYS (FONKSİYON TUŞLARI):

Bu seçenekle Superbase'in fonksiyon tuşlarına yeni tuş kontrolleri tanımlamak mümkündür. Her fonksiyon tuşuna 255 karaktere kadar işlevi ifade eden yazı yazılabilir. Bu yazılanlara bağlı olarak, Superbase, dizinin komut (ya da bir komut dizini) mu, yoksa yazı mı olduğuna karar verir. Fonksiyon tuşları tanımlamaları için ana uygulamalar şunlardır:

. Kontrol paneli düğmeleri ve menü seçenekleri için klavye karşılıklarını ihtiva eden komut dizini (bir program satırı gibi) yaratmak.

. Peşpeşe bir sürü işlemin yapılmasını sağlayan çok komplex bir komut dizininin bir tek tuşa basılarak yapılması.

. Bir program ya da yazı dokümanında çok sık kullanılan kelime, cümle ve paragrafları gereken yerlere yerleştirmek.

Superbase'de tanımlayabileceğiniz fonksiyon tuşlarının sayısı F1'den F10'a kadar fonksiyon tuşları, Help tuşu ve Shift+F1'den Shift+F10'a kadar olmak üzere 21 adettir.

### *FONKSİYON TUŞLARINI TANIMLAMAK:*

Fonksiyon tuşlarını tanımlamak için kullanılabilecek iki yol vardır: Set Menüden Function Keys seçeneği ve DML (Database Management Language)'deki KEY komutu. Biz açıklamalarımızda sizlerden istek gelmediği sürece DML konusuna girmeyeceğiz. Bu yüzden burada sadece birinci yoldan fonksiyon tuşu tanımlamalarına yer vereceğiz.

Functions Keys seçeneğinin 3 kalemlik alt menüsü vardır: Edit, Load ve Save.

Set menüden Function Keys, Edit'i seçtiğinizde, ekrana ilgili diyalog penceresi açılacaktır. Pencere ilk açıldığında, Fİ tuşu seçili durumdadır. Bu pencerede istediğiniz fonksiyon tuşunu klikleyerek seçebilir, sonra da tuşların altındaki giriş satırını seçip aktif hale getirerek istediğiniz yazı dizisini girebilirsiniz.

Fonksiyon tuşlarının Shift tuşu ile kombinasyonlarına yeni tanımlamalar eklemeler için; önce Shift düğmesi seçilir, sonra da istenen fonksiyon tuşu kliklenir. Shift ve HELP tuş kombinasyonu kullanılamaz.

İstenen tuş için, istenen tanımlama yapıldıktan sonra, OK düğmesi ile tanımlamayı aktif hale getiren atama işlemi gerçekleştirilir ve diyalog penceresi kapatılır.

### *KOMUTLAR İÇİN FONKSİYON TUŞLARI:*

Superbase, kontrol tuş atamalarının komut mu yoksa yazı mı olduğuna verilere bağlı olarak karar verir ve ona göre davranır. Girilen dizi editleme kursor'u aktif ise, fonksiyon tuşu tanımlamasını yazı olarak kabul eder. Kursor yoksa, yazı komut olarak çalıştırılabilir. Kursor'un aktif olabileceği üç koşul vardır: Text Editor'de bir dokümanı ya da Program Editor'de bir programı editlerken ve Record Edit modunda bir alanı editlerken.

Fonksiyon tuşlarına atanacak komutlar, bir program satın gibi çalıştırılabilirler.

Örneğin kontrol panelindeki ilk kayıt ve son kayıt düğmelerini tanımlayan komut dizileri şunlardır:

```
SELECT FIRST :VIEW
SELECT LAST : VIEW
```

Bir önceki ve bir sonraki kayıt için ise;

```
SELECT PREVIOUS:VIEW
SELECT NEXT: VIEW
```

komutları girilir. Ekranı temizleyip o anki görüntüyü yeniden yerleştirmek için ise:

```
CLS:VIEW
```

komutu yazılır. Hızlı ileri ve hızlı geri işlemleri için ise yazılacak komut dizini sırayla şöyledir:

```
SELECT CURRENT:VIEW:WHILE NOT (EOFf")):SELECT NEXTVIEW:-WEND
SELECT CURRENT:VIEW:WHILE NOT (EOF("")):SELECT PREVIOUS:-VIEW:WEND
```

Kontrol panelindeki anahtara göre arama düğmesinin işlevini herhangibir fonk-

siyon tuşuna tanımlamak için komut satırına şu komut dizisini yazmalısınız:

```
a%=0:a$="":REQUEST "Locate key",
"", 4, a%, a$,20:
IF a$o"" THEN SELECT KEY a$: VIEW
```

Komut dizisindeki REQUEST komutu, bir diyalog penceresi açar. Aynı komuta verilen anahtara uygun kayıt bulunamadığı zaman "BULUNAMADI" mesajı verecek komut ekleyelim:

```
a%=0:a$="":REQUEST "Locate key",
"", 4, a%,a$,20:
IF (a%) SELECT KEY a$:IF FOUND
(") THEN VIEW ELSE REQUEST
"KEY" +a$,"NOT FOUND",2:VIEW
```

Birkaç örnekle tanımlamalarımızı tamamlayalım:

```
1- DIRECTORY "SBDATA:"
Directory değiştirme
2- OPEN FORM "ADDFORM'
Hazır bir formu açma
3- OPEN FILE "DEPOSITS"
Yeni dosya açma
4- DIRECTORY "ORDERS": OPEN
FORM "ORDERS"
Directory değiştirerek hazır bir form
yükleme
5-CLOSE ALL
Tüm açık dosyaları kapatma
6- OPEN FORM "SBPEOPLE":SHOW
FORM
Hazır bir formu yükleyerek görüntüleme
7- RUN "MENU"
Program çalıştırma
```

Gördüğünüz gibi, tıpkı bir program satın yazılır gibi komutların girilmesi gerekiyor.

### *TEXT VE PROGRAM GİRİŞLERİ İÇİN FONKSİYON TUŞLARI:*

Text girişlerinde fonksiyon tuşları, aynı dokümanda birçok kez ya da farklı dokümanlarda sürekli kullanılan bir yazısal dizinin tekrarlanarak girişini sağlamak açısından çok kullanışlıdır. Bir fonksiyon tuşuna tanımlanan yazısal dizi, gerektiğinde tanımlandığı fonksiyon tuşuna basılarak çağrılır. Bu da, her seferinde aynı diziyi yeniden yazma gibi sıkıcı bir işlemi ortadan kaldırır. Bu işlemin yapılabilmesi için text kursorunun ekranda olması gerekir. Kursor'un bulunduğu yerde fonksiyon tuşuna basılarak bu pozisyondan itibaren tanımlanan yazısal dizi yerleştirilir.

Program girişlerinde fonksiyon tuşlarının kullanımında da aynı kurallar geçerli. Text dokümanlarından farklı olarak programlama dilinin komutlarını fonksiyon tuşlarına tanımlayabilir ve program yazımına büyük ölçüde rahatlık getirebilirsiniz.

Örneğin Fl'den F5'e kadar olan fonksiyon tuşlarına sırayla aşağıdaki komutları tanımlayın:

```
REM
LOAD "
SAVE "
OPEN FILE"
WHILE
```

F5'ten FlO'a kadar olanlara ise daha gelişmiş program komutlarını ekleyelim:

```
MEMORY
RUN
PAGING ON:? LIST
EDIT
STATUS
```

Birkaç satırdan oluşan bir yazısal dizi grubunu tekrarlayacak tuş tanımı yapmak isterseniz, satır sonlarını belirten RETURN karakterine ihtiyacınız olacak. Ancak bu karakteri Function Keys diyalogunda girmek mümkün olmadığından programda ya da komut satırında KEY komutunu kullanarak tanımlamalısınız. Diyelim ki, Fİ tuşuna bir adres tanımlamak istiyorsunuz:

```
KEY 1,"Kavaklıdere Cad."+CHR$(13)+
"Yalıboyu Sok. No:25/6" +CHR$(13)+
"ETİLER/İST AN BUL"+CHR$(13)
```

Fonksiyon tuş dizileri, komut gibi çalışmaz. Dizi tanımlanmış bir fonksiyon tuşuna kursor ekranda aktif değilken basılırsa, Superbase hata mesajı verir.

### *BİR FONKSİYON TUŞ TANIMINI DEĞİŞTİRME:*

Tanımlanmış bir fonksiyon tuşunu değiştirmek ya da düzeltme yapmak için önce Set menüden Function Keys seçeneğinin Edit kalemi seçilir. Diyalog penceresi görüntülendiğinde, değiştirilmek istenen tuş seçilerek düzeltmeler komut satırında yapılır. Komut satırında, tüm düzeltmelerde olduğu gibi ok tuşlan, Backspace, Del gibi tuşlar kullanılır. Tanımlama satırını tamamen silmek için ise, diyalog penceresinin altındaki Clear düğmesi kliklenerek komut tamamen silinir.

Bir tuş için editleme bittikten sonra, Return tuşuna basmayı unutmamalısınız. Aksi takdirde yaptığınız değişiklikler iptal edilir.

### *FONKSİYON TUŞ DOSYALARI:*

Yaptığınız tuş tanımlamalarını sürekli olarak kullanacaksanız, bunları bir dosya olarak diskete saklamalısınız. Hazırladığınız fonksiyon tuş dosyaları diskete ".sbk" uzantısı eklenerek ASCII olarak kaydedilir. Bir fonksiyon tuş dosyasını ekrandan ya da printer çıkışından incelemek isterseniz, System menüden List seçeneğini kullanabilirsiniz. Herhangibir tanımlama yapılmamış olan fonksiyon tuşlan, bu listede boş bir satır olarak görüntülenecektir.

### *FONKSİYON TUŞ DOSYALARINI KAYDETMEK:*

Set menu Function Keys seçeneğinin alt menüsünde 3. seçenek olan Save, hazırladığınız fonksiyon tuş setini diskete kaydetmenizi sağlar. Bu seçenekle ekrana o anki directory'de bulunan ".sbk" uzantılı dosyaları listeleyen bir diyalog penceresi gelir. Bu pencerede isim satırına dosyanıza yeni bir isim vermek istiyorsanız yeni ismi girerek; var olan bir dosya ismini kullanmak istiyorsanız listeden seçerek kaydedebilirsiniz.

### *HAZIR BİR TUŞ DOSYASINI YÜKLEMEK:*

Yükleme işlemi, Set menu Function Keys alt menusunun 2. kalemi olan Load ile yapılır. Tıpkı Save seçeneğinde olduğu gibi o anki directory'de bulunan ".sbk" uzantılı dosyaları listeleyen bir diyalog penceresi açılır. Bu listeden istediğiniz dosyayı seçerek belleğe yükleyebilirsiniz.

Bir tuş dosyasını yüklemek için diğer bir yol da, LOAD KEY *"dosya adı"* komutunu bir programda kullanmak ya da bir tuş tanımı olarak komut satırına girmektir.

## SYSTEM MENÜ:

Bu menüdeki seçenekler, database kontrolünü ve çalışmalarınızı değerlendirmek için kullanılan yardımcı araçlardır.

**VERSION:**
Ekrana program hakkındaki bilgileri ve Copyright notlannı görüntüleyen bir pencere açar. Pencerede kullandığınız Superbase'in versiyon numarası da bulunur.

**DIRECTORY:**
Üç alt menüsü vardır:

***LIST:*** O anki aktif directory'yi alfabetik sırada listeler. Listenin başında directory ismi ve tarihi de yazılıdır.

*CHANGE:* Aktif directory'yi ya da disketi değiştirmek için kullanılan seçenektir. Superbase, bu seçenekle o anki directory'yi ve alt directory'leri listeleyen bir diyalog penceresi açar. Bir alt directory'ye geçmek için bu listeden directory ismini klikleyip OK düğmesine

basarak ya da directory ismi üzerinde çift klik yaparak seçim yapılabilir.

Bir disketten diğerine ya da bir sürücüden diğerine geçiş için ise, drive ismi yazılır: DF0:, DH0:, DF1: gibi.

Tek sürücülü Superbase kullanıcılarının çok kullanacağı bir fonksiyon, Directory Change. Ana program disketinden Superbase yüklendikten sonra, dosyalarınızı yükleyeceğiniz data disketini takmanız gerekecektir. İşte data disketini taktıktan sonra bu seçenekle directory değiştirip yükleme ve saklama işlemlerini bu diskete yaparsınız. Burada en önemli nokta, aynı drive'a yeni bir disket takacağınız zaman açık olan tüm dosyaları kapatma gereğidir.

***READ:*** O anki aktif directory'yi yeniden okutmak için kullanılır.

**STATUS:**

O anki dosyanın veya sistemin durumunu görebileceğiniz iki kalemlik alt menusu vardır.

***FİLE:*** Bellekte o an açık olan dosyanın istatistiksel bilgilerini ve durumunu gösterir.

Dosyanın istatistiksel bilgileri; aktif index, kayıt sayısı, alan sayısı, index sayısı, blok genişliği ve dosya uzunluğu gibi bilgilerdir. Alan isimleri, özellikleri, formatlan, her alan için Form View koordinatları ve tüm calculation veya validation formülleri; şifre olup olmadığı; dosyanın okuma/yazma ayrıcalıkları ile valid/invalid (geçerli/geçersiz) durumu gibi ayrıntıları da bu seçenekle alabilirsiniz.

***SYSTEM:*** O an bellekte açık olan tüm dosya datalarının özetini verir. Ancak dosyaların tek tek ayrıntılarını vermez. Buna ilave olarak; serbest bellek miktarı, disketteki boş alan miktarı, açık dosya sayısı ve diskette mevcut dosya sayısını da gösterir.

**SCREEN DUMP:**

O anki ekran görüntüsünü olduğu gibi printer'dan almak için kullanılır.

**REORGANIZE:**

Record Remove seçeneğini kullanarak bir dosyadan kayıt sildiğinizde, Superbase kaydı disketten aktif olarak atmayacaktır. Bunun yerine kayda silinmiş kayıt oldupunu belirten bir işaret koyacak ve işlemlerde bu kaydı görmezden gelecektir. Bunu kontrol etmek için Record Remove ile bir kaydı silmeden önce ve sildikten sonra Status File seçeneği ile dosya uzunluğuna bakabilirsiniz.

Superbase, silinen kayıtların boşalttıkları alanlara yeni kayıtları saklayacaktır. Fakat diğer programlar için baktığınızda bu alanlar dolu olarak gözükür. Bu nedenle çok fazla kayıt sildiğinizi varsaysak bile diskette anlamsız bir doluluk olacaktır. Hatta silinerek azalan kayıtlar Superbase-'in çalışma hızını bile değiştirmeyecektir. Superbase yine silmeden önceki sürede yükleme ve okuma yapacaktır. Reorganize; aynı isimde, aynı datalar ve aynı dosya tanımına sahip, ancak silinmiş kayıtlan atarak yeni bir dosya yaratır. Böylece silinen datalardan dolayı diskette boşalması gereken miktar fiziksel olarak boşalacak ve kullanıma açık olacaktır.

Reorganize, o an bellekte açık olan dosya için yapılır. Bu seçenek işaretlendiğinde, Superbase size hedef dosyanın ismini sorar. Burada vereceğiniz isimle, yeniden düzenlenen dosya kaydedilir. Kaydedilecek dosya için o an aktif olan directory'den bir dosya ismi seçebileceğiniz gibi yeni bir isim verip, isterseniz o directory'ye (ya da sürücüye) isterseniz başka directory'ye (ya da sürücüye) kaydedebilirsiniz. Başka bir directory (ya da sürücü) seçerseniz, path ve dosya ismini belirtmelisiniz. Örneğin yüklenmiş olan ADRESLER dosyanızı, DATA2 adlı directory'ye kaydetmek istiyorsunuz. Vereceğiniz path şöyledir:

DATA2/ADRESLER

Bir başka diskete kaydetmek için ise:

DF0:ADRESLER
DF1 :DATA/ADRESLER2

şeklinde komut verilir. İkinci şekilde, ADRESLER dosyası ADRESLER2 olarak saklanacaktır. Dosya farklı directory'ye aynı isimle kaydedilecekse, dosya isminin girilmesi gerekmez; sadece path'i girmek yeterli olur:

df1:DATALAR/

Dosyayı yeni haliyle içinde bulunduğunuz directory'ye kaydetmek istiyorsanız, yeni bir isim girmelisiniz. Aynı ismi vermemeye dikkat edin.

Reorganize işlemi için önemli iki nokta var:

. Bu işlem sürekli değil zaman zaman kullanılmalıdır. Unutmayın ki, dosyadan çok fazla kayıt silinmedikçe bu işlemin pek fazla avantajı yoktur.

. Yeniden düzenlenmiş dosyayı kaydedeceğiniz diskette yeterli boş yer olup olmadığını kontrol edin. Bunun için en iyi yol, reorganize işlemine tabi tutacağınız kaynak dosyanın uzunluğuna ve disketteki boş yer miktarına bakmaktır.

**LIST:**

Export, dosya tanımının bulunduğu ".sbd" uzantılı ya da query (".sbq" uzantılı) ASCII text dosyalarının listesini verir. Program, database ya da kontrol karakterleri içeren text dosyalarını görüntüleyemezsiniz. Kontrol karakteri içeren text dosyaları, Superbase text editöründe yaratılan ".sbt" uzantılı dosyalardır. List seçildiğinde, Superbase aktif directory'de bulunan dosyaları listeleyen bir diyalog penceresi açar. Buradan listesini görmek istediğiniz dosyayı seçerek görüntüleyebilirsiniz. Superbase, dosyayı görüntülerken ya da printer'a gönderirken tab karakterlerini dikkate almaz. Dosyada kontrol karakterleri gibi yazılamaz karakterler varsa, Superbase "Can't do this" mesajını verecek ve işlemi kesecektir.

System menünün son 3 seçeneği, bilgisayarın disk işletim sistemi komutlarıdır. Bu seçeneklerin avantajı, Superbase'den çıkmadan DOS komutlarını kullanmayı sağlamasıdır.

**DELETE:**

Disk ya da disketten bir dosya siler. System menüdeki Delete ile Project menüdeki Remove seçeneği arasındaki fark; Remove'un o anki ".sbf uzantılı database dosyası ile buna bağlantılı ".sbd" uzantılı tanımlama dosyası ve index dosyalarının hepsini silmesi; buna karşılık Delete seçeneğinin bir defada sadece bir dosyayı silmesidir.

**RENAME:**
Disk ya da disketteki bir dosyanın ismini değiştirmek için kullanılan komuttur. Seçenek işaretlendiğinde, ismini değiştireceğiniz dosyayı seçmeniz için aktif directory'de varolan dosyalan listeleyen bir diyalog penceresi görüntülenir. Bu pencereden dosya seçilip OK düğmesi kliklenince, yeni ismi soran bir başka pencere çıkar. Bu pencereye yeni isim girilir ve onaylanırsa, dosya ismi değiştirilir.

**COPY:**
Bir dosyanın aynı ya da farklı directory'ye kopyalanmasını sağlar. Dosyaların listelendiği diyalog penceresinden ismi değişecek dosya seçildikten sonra, kopyalanacak directory'yi ve yeni dosya ismini gireceğiniz ikinci bir pencere görüntülenir. Dosya, aynı directory'ye farklı bir isimle ya da farklı directory'ye aynı veya farklı isimle kaydedilebilir.

Evet.... System menü seçeneklerini de burada tamamladık. Superbase Professional ile Superbase Personal versiyonları arasında bir fark da burada çıkıyor. Professional'in kendi içinde bir programlama diline sahip olduğunu daha önceki açıklamalarımızda belirtmiştik. Database Management Language adı verilen bu dil, daha çok programlama tecrübe ve bilgisine sahip olanlara hitap ediyor. Bu nedenle programlama diline şimdilik girmeyi düşünmüyoruz. Ancak ilerde sizlerden gelecek istekler doğrultusunda bu dil ile ilgili tanıtımları da yapabiliriz. Burada sadece Superbase Professional'daki Program menusunun kalemlerini kısaca açıklayacağız.

## PROGRAM MENÜ:

**COMMAND:** Bir komut satın penceresi açar. kullanıcı buradan program bilgilerini direk komut olarak girebilir.

**RUN:** Bellekteki ya da disketteki bir programı çalıştırır. Bellekte yüklü program yoksa, programı disketten yükler ve çalıştırır.

**NEW:** Varsa bellekte bulunan programı atar ve ekranın sağ tarafına Program Editor penceresi açar.

**EDIT:** Program Editor penceresini açar.

**OPEN:** Disketten belleğe bir program yükler.

**CLOSE:** Bellekteki programı siler -ki bu program o anda Program Editor penceresindedir- ve Program Editor penceresini kapatır.

**SAVE:** Bellekteki programı diskete kaydeder.

**PRINT:** Bellekteki programı yazıcıya gönderir.

**REMOVE:** Disketteki bir program dosyasını siler.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay External dosya özelliklerini inceleyeceğiz. Hoşçakalın...

# GRAFİK ARAYICILARI (GRAPHIC RIPPERS)

***Doğan Türküler***

Amiga'nın resim kalitesi gün geçtikçe daha iyi anlaşılmakta ve bununla orantılı olarak, çizerler en güzel yapıtlarını bu güçlü bilgisayarla ortaya koymakta. Yeni gelen oyunların grafik kalitesi bunu en iyi biçimde gösteriyor. Peki bu hazır oyun grafiklerini ödünç alıp, kendi demo, intro veya programlarımızda kullanmamız mümkün değil mi?... İşte Grafik Searcher programlan burada devreye giriyor ve bilgisayar resetlendikten sonra hafızada kalan grafikleri kendilerine özgü metodlarla alabilmemizi sağlıyorlar.

Amiga'da bir çok grafik arama programı mevcut. Ama bunların çoğu, ya çok kalitesiz ya da kullanımı çok zor olan programlar. Bir grafik arama programından beklenen; hafızadaki resmi en kolay ve en kaliteli şekilde bulmasıdır. İşte bunu en iyi şekilde sağlayacak olan programlar 3rd DAY ve Graphic Searcher V1.4'tür. Bu iki program ilk çıkan ve en kullanışlı grafik arama programları.

## 3rd DAY
### -THE RIPPER-

Grafık arayıcılar içinde kullanımı çok kolay ve fonksiyonları en fazla olanlardan biri 3rd DAY'dir. Tümü direk olarak Seka assembler'da yazılmış olan bu programın uzunluğu 12 Kbyte olup, yaptıklarının yanında bu uzunluk hiçbirşey gibi kalır. 3rd DAY'in en büyük özelliği otomatik resim arama rutini içermesidir, böylece diğer grafik ripper'larda karşılaşılan, hafızayı arama derdinden de bir parça olsun kurtulmuş olursunuz. Ama 'Her güzelin bir kusuru olduğunu' unutmamak gerekir, programın kötü yanları da var. Örneğin hafızada çok gereksiz bölgeleri işgal etmesi, programa kötü bir puan kazandırmakta. Örnek vermek gerekirse; program arasıra, hafızada bulunan resmin tam göbeğine yerleşiyor ve aradığınız resmin kalıntılarıyla karşılaşmanıza neden oluyor. Bu kötü huyuna rağmen grafik arayıcılar iciqde tavsiye edebileceğim en iyi program **3rd** DAY'dir (Kinci kartuşlarda bulunan grafik arayıcılar için, sözüm meclisten dışan).

**3rd DAY**'i anlatmaya başlamadan önce Amiga'da resimlerin nasıl oluştuğuna kısaca değinmek gerekir.

### " BITPLANEler

Amiga'da resimlerin oluşturulabilmeleri, için **CHIP MEMORY'de** bulunmaları gerekir. **CHIP MEMORY,** Amiga'nın Alt 512 KByte'hk, $000000-$07ffff arasında bulunan bölümüdür. Grafik, ses ve disk'le ilgili bilgiler, bu bölgeden başka yerde çalışamaz. Bu da bize resimlerin bulunması açısından kolaylık sağlar. Resimler bitplane'lerden meydana gelmiştir. Bitplane sayısı, renklerin miktarının belirlenmesini sağlar. Örneğin; 32 renkli bir resim, beş bitplane'den oluşur ($2^A5=32$). .Amiga'da en fazla altı bitplane kullanabilirsiniz. Bu da $2^A6=64$ renk eder. 64 renk kullanan bu moda **EXTRA HALFBRITE** denir. Bilgisayar, bu modda 32 ile 64 arsındaki renkleri, 0-31 arsındaki renklerin bir ton koyusu olarak belirler. Bunun dışında altı bitplane ile 4096 renk elde edilmesini sağlayan **HAM** (Hold And Modify) modu da vardır. Fakat bu modun oluşturulma yöntemi karışıktır. (Daha fazla bilgi için dergimizin 1.sayısından **AMİGA'DA RESİM NASIL OLUŞTURULUR?"** yazısını inceleyebilirsiniz).

Amiga resetlendiğinde, hafızadaki bilgilerin bir kısmı silinmez. Bunun sonucu olarak bitplanelerde hafızada kalır. Bu sayede oyunların içindeki resimleri alabilir veya crash eden Deluxe Paint'inizde yapmış olduğunuz resmi kurtarabilisiniz.

Eğer bilgisayar resetlendikten sonra aranılan resim hafızada bulunamıyorsa bunun çeşitli nedenleri olabilir. Örneğin; bazı oyun programlarının içinde **RIP-PROTECTION** rutini vardır. Bu rutin, grafiklerin ve müziklerin başkaları tarafından çalınmasını engellemek için, reset esnasında devreye girerek hafızanın tamamını temizler. Böylece resim aranmaya başlandığında kullandığınız arama programının ekranında bomboş bir hafıza görülür. Seçilen resmin, oyun sırasında hafızanın alt bölümlerine yerleşmiş olmasıda resmin **RIP** (çalmak) edilmesini engeller. Eğer resim yaklaşık olarak $000000-$020000 arasına yerleşmiş ise, resetten sonra hafızanın bu bölümlerine **CLI** ve **WorkBench** yerleştiğinden resim silinir. Çeşitli virüslerin resetten sonra hafızayı temizlemesi veya kullandığınız grafik ripper'in aradığınız grafiğin üzerine yerleşmesi de, resimlerin bulunmasını engelleyen sebeplerdendir. Böyle durumlarda hafızada resim aramak, çölde su aramak kadar faydasızdır.

### COPPERLIST

Amiga'da ekrandaki görüntünün oluşması copperlist denilen copper programları vasıtasıyla sağlanır. Copperlist, Amiga'ya bitplane'lerin ve resim hakkındaki bilgilerin nerede saklandığını bildirir. Copperlist vasıtasıyla grafik Chip'lerine direk olarak ulaşarak Amiga'nın grafik özelliklerini en iyi biçimde kullanmak mümkündür. C ve **Modula** gibi system dillerinde bu Chip'lere Kickstart ROM üzerinden ulaşıldığından, Hem Amiga'nın hızı düşer, hem de grafik kalitesi açısından istenilen verim alınamaz.

CopperList'te bulunan copper programları, ekran boyutları, bitplane'lerin hafızadaki yerleri, sprite dataları, renk paletleri ve daha birçok değişik bilgiyi içerir. Hafı-

zada kalan birçok resim, genelde CopperList'ini beraberinde taşır. 3rd DAY programının içinde, hafıza boyunca copper parametrelerini arayan bir rutin mevcuttur. Bu rutin bir copper datası bulduğunda önce bunu kontrol eder (Bulunan bilginin gerçek bir copperlist olup olmadığını anlamak için). Eğer bulunan bir copperlist'se, içeriği çözülüp, denendikten sonra renkler ve bitplane'ler seçilmiş olarak, ekrana hızlı ve seri bir biçimde gönderilir.

Eğer Program Copperlist'i bulamazsa ne olur? O zaman bitplane'leri el yordamıyla bulmak gerekir. 3rd DAY'de bu da o kadar zor bir iş değil. Burada devreye mouse ve Joystick'in yardımları girer.

## 3rd DAY'in KULLANILIŞI

3rd DAY çağırıldığında, ekranın alt kısmında, iconlardan oluşan bir pencere ortaya çıkar. Pencere yeterli derecede görülmüyorsa mouse'un yardımıyla, pencereyi, üst tarafında bulunan kahverengi çizgiden tutarak, ekranda aşağı ve yukarı hareket ettirebiliriz.

Sol tarafta bulunan iconların altındaki birden, altı'ya kadar numaralı olan 6 icon, bitplane seçicilerdir. El yardımıyla (manual) arama esnasında, sadece bu iconlar tarfından seçilmiş olan bitplane'ler değişikliğe uğrar. Manual arama moduna geçebilmek için pencerenin sol üstündeki ilk icona (üzerinde büyüteç resmi olan) mouse'la kliklemek gerekir. Daha sonra mouse aşağı ve yukarı oynatılarak hafızada resim aranır. Arama esnasında sağ mouse tuşunu devamlı basılı tutmak, ekranın sağa ve sola doğru hareketini engelleyerek daha rahat bir çalışma ortamı sağlar. Bu modda Joystick'le daha rahat bir arama yapmak mümkündür. Fakat en iyi arama, bitplane seçici iconların altında bulunan adreslerin sağına veya soluna mouse'u klikleyip bitplane'leri aramaktır. Arama işlemine başlamadan önce, aranılan resmin modlarını (Hi Res, Lo Res, HAM vs.) 4. ve 5. iconlar aracılığıyla belirlemek gerekir. Manual arama işlemine başlanıpta, aranılan resmin ilk bitplane'i bulunduğunda, bir nolu bitplane seçici kapatılarak, bu bitplane kilitlenir. Sonra ikinci bitplane aranılır. İkinci bitplane büyük bir ihtimalle, birincinin devamında bulunur. Bunu bulduğunuzda, birincinin tam üstüne gelecek şekilde çakıştırırsınız. 2 nolu bitplane seçici yardımıyla bu bitplane de kilitlendikten sonra eğer varsa üçüncü, dördüncü vs. bitplaneler de aranılarak yukarıdaki işlemler tekrarlanır. Sonuçta aranılan resmin karmaşık renkli bir taslağı ortaya çıkar. Renkleri bulmak için, ilerde açıklayacağımız gibi üç nolu icondan faydalanılır. Eğer renkler buna rağmen de bulunamazsa, resim taslağı save edilip, Deluxe Paint gibi bir çizim programının yardımıyla renklendirmeye çalışmak gerekir.

Penceredeki ikinci icon otomatik olarak copperlist taraması yapar ve hafıza içinde bulduğu resimleri ekrana koyar. Ekrana gelen resim büyük bir ihtimalle, manual aramada olduğu gibi, taslak şeklinde ortaya çıkar. Bu durumda yapmanız gereken üçüncü iconu (üzerinde boya kutusu resmi olan) aktif yapmaktır. Bu icon bulunan resim taslağının renk paletini yüzde doksan gibi bir olasılıkla bulur ve yerine koyar. Dördüncü ve beşinci iconların göreviyse ekran modunu belirlemektir *(LO-RES, HIGH-RES, INTERLACE, NO-INTERLAÇE* gibi).

Üzerinde **HAM** yazan icon Hold And Modify modu olarak bilinen ve altı bitplane kullanarak 4096 renk oluşturan grafik modunu aktif yapar.

**DPLF** iconu da Amiga'nın ilginç ve kaliteli modlarından biri olan **Double Play-Field** (çift ekran) modunu çalıştırır. Bu modda birbirinden bağımsız ve üçer bitplane'den oluşan iki ayrı resim, aynı anda ekranda gösterilir. Örneğin; ön planda bir uçağın kontrolpanelinin resmi, arka planda ise yeryüzünün resmi gibi. Pencerenin en sağında bulunan ekran parametreleri, yanlarında bulunan aşağı ve yukarı okları arcılığıyla değiştirilebilirler. Bu parametreler şunlardır.

**WIDTH** : Ekran genişliği
**HEIGHT:** Ekran yüksekliği
**MODULO:** Ekranın modülosu (bir satır bittikten sonra, yeni başlayacak satırın, kaç byte ilerden başlayacağını belirleyen bir değişkendir.)
**DEPTH** : Resim için kaç bitplane kullanılacağı

*Not:* Height (yükseklik) önemli bir ekran değişkenidir. Bulunan bir resim save edileceği zaman, yükseklik buradan belirlenerek, gereksiz dataların da resimle birlikte save edilmesi engellenmiş olur.

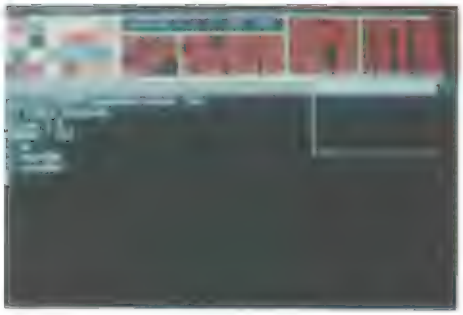
Bulunan resimlerin diskette saklanması için, pencerenin en sağında bulunan maymun resimli icona (Eğer dikkatle bakılacak olunursa, bu iconun bir disket resmi olduğu ve programcının bunu bir maymun resmine çevirdiği farkedilebilir.) iki mouse tuşuyla aynı anda basmak gerekir. Bunun sonucunda karşımıza yeni bir pencere çıkar. Burada SAVE **IFF** or **RAW** gibi iki seçenek vardır. IFF bildiğimiz Deluxe Paint resimlerinin formatıdır. RAW ise daha çok introlarda ve demolarda kullanılan bir resim formatıdır. Bunlarda T ya basarak IFF forman seçilir. Daha sonra resmin ismi yazılarak save edilir. Eğer save işleminden vazgeçerseniz isim yerine **NIL:** yazarak save modundan çıkabilirsiniz. 3rd DAY programında biraz profesyonelleştikten sonra, grafikleri RIP etmenin hiçte zor bir iş olmadığını anlayacağınızı ve en güzel resimleri arşivlerinize katacağınıza inanıyorum.

# GRAPHIC SEARCHER V1.4

Bu programın kullanılışı her ne kadar zor olsa da, fazla uzun bir file olmaması ve hafızada güzel yerlere yerleşmesi, onu ideal bir program haline getirmekte. Ben genelde, bu programı diğer ripper'lara oranla daha çok kullanıyorum. Bu belki programın arkadaşça olmasından, belkide benim grafik çalma işinde kullandığım ilk program olmasından kaynaklanıyor. Ama belli bir alışkanlıktan sonra, bu programı diğer ripper'lara tercih edeceğinize emi-

nim. Programın kötü yanı, otomatik copper arama rutini olmaması ve sadece beş bitplane'e kadar olan resimlerle çalışması (Zaten altı bitplane'lik resimlerin çalınması ve üzerinde değişiklik yapılması o kadar kolay olmadığı için bu büyük bir problem değil).

Gelelim programın çalışmasına. Yukarıda da açıklandığı üzere, Amiga reset'lendiği zaman hafızadaki bilgilerin bir kısmı silinmez (tabi grafiklerde). Eğer bir oyunun veya programın grafiği alınacaksa, yapılması gereken, resim ekrandayken bilgisayarı resetlemek ve Graphic Searcher VI.4 programını yüklemektir.



Graphic Searcher çağırıldığında, ekranın üst kısmında çeşitli bölümlerden oluşan bir pencere açılır. Burada renk paleti, renk arama bölümü ve bitplane'lerle ilgili bilgilerin bulunduğu bölümler göze çarpar. İlk olarak hafızada resmin aranması gerekir. Bu 3rd DAY'in manual arama işlevine benzerlik gösterir. Buradaki fark mouse veya joystick yerine klavyenin kullanılmasıdır. Sağ AMIGA ve ALT tuşlarının yardımıyla hafıza taranarak resmin ilk bitplane'i bulunur ve yukarı, aşağı tuşlarının yardımıyla ekrana yerleştirilir. Genel olarak grafiklerin bitplane'leri(sayfaları), hafızada birbiri peşi sıra gelecek şekilde bulunur. İlk bitplane ekrana konulduktan sonra, resmin kaç bitplane'den oluştuğu incelenir. Klavyede '-' ve '+' tuşları yardımıyla bitplane sayısı programa girilir. Böylece sağ üst pencerede, bitplane'lerin hangilerinin açık (ON) veya kapalı **(OFF)** olduğu belirlenmiş olur. Artık sıra bitplane'leri üstüste çakıştırmaya geldi. Bunun için T tuşuna basarak bir nolu bitplane kilitlenir. Örneğin resmimiz üç bitplane'den oluşmuşsa, sağ üst köşede;

**BİTPLANE POINTER**
ION SG $0473e8 ;1. BP kilitli (SG)
2 ON DU $0473e8 ;2. BP kilitsiz (DU)
3 ON DU $0473e8 ;3. BP kilitsiz (DU)
4 OFF DU $0473e8 ;4. BP kapalı (OFF)
5 OFF DU $0473e8 ;5. BP kapalı (OFF)

değerleri belirir. Yapmamız gereken yukarı ok tuşu vasıtasıyla ekranı yukarı kaydırmaktır, bu sırada 1 nolu bitplane kilitlendiği için sabit olarak, aynı yerde muhafaza edilir. Diğer bitplane'ler ise yukarı yönde hareket ederler. 2.bitplane'e rastladığımızda onu 1. bitplane ile çakıştırmaya çalışırız. Bu çakışma gerçekleştiğinde, yani resimler üstüste geldiğinde '2' tuşuna basılarak 2. bitplane kilitlenir. Aynı şekilde 3.bitplane'de aranıp, 1. ve 2. bitplanelerle çakıştırılır. Yerine yerleştikten sonra '3' tuşu vasıtasıyla kilitlenir. Eğer daha bitplane mevcut ise yukarıdaki işlemler tekrarlanır. Resmin taslağı yerine oturduğu halde, renkler anlamsız görünüyorsa, 'X' ve *C' tuşlarıyla resmin orijinal renklerinin bulunması sağlanır. Burada 'X' resmin renklerinin normal modda aranmasını, *C ise filtrelenmiş modda aranmasını sağlar. Filtreyi düzenlemek için 'Z' tuşuna basmak gerekir. Ekrandaki renk penceresinde üç artı işareti ortaya çıkar. Bu artılar arama filtresinin durumunu gösterir. '1', '2' ve '3' tuşları vasıtasıyla filtre düzenlenir. Bu tuşlardan herhangi birine bastığınızda, onunla ilgili olan artı işareti eksiye dönüşür. Böylece ilgili karşılaştırma komutu iptal edilmiş olur.

+ + +
| | |->'3': COLOR COPPERLIST'i
| | karşılaştırır.
| |—>'2': Sadece C.LIST'i karşılaştırır.
|——> '1': RENK PALET'ini karşılaştırır.

Eğer renklerde bulunduysa, iş resmi diskete saklamaya gelir. **'TAB'** tuşuna basıldığında ekranda **'SAVE PICTURE'** isimli bir pencere belirir ve buradan grafik save edilebilir.

Ama grafik çalmak her zaman yukarıda açıklandığı kadar kolay değildir. Bazen hafızada resim arandığında, resimden başka herşey bulunabilir. Bu genelde resimlerin enlerinin ve boylarının, ekranın boyutlarına uymamasından kaynaklanan bir olaydır. Böyle bir durumda resme benzeyen bir data bölgesi görülürse, data'nın modulo'su ve pencere genişlikleri ayarlanarak resmin bu bölge içinde olup olmadığı araştırılabilir. '<' ve '>' tuşları resmin modulosunu kontrol eder. Gerekirse '?' tuşuyla modulo'yı sıfırlayabilirsiniz. '[' ve ']' tuşları ise resmin genişliğini kontrol eder. Modulo ve genişlik değerleri grafikle ilgili bilgilerin bulunduğu pencereden okunabilir.

Eğer resmin renkleri program taralından bulunamadıysa, Nümerik Klavye üzerinden bu işlem tamamlanabilir.
7,8, 9: Sırasıyla, RGB renkleri arttırır.
4, 5, 6: Sırasıyla, RGB renkleri azaltır.
.: Paletteki renk no'larını açar.
**ENTER:** Renk no'sunu arttırır.
- : Renk no'sunu azaltır.

Ya da başka bir alternatif olarak resim olduğu gibi save edilir ve Deluxe Paint vb. gibi grafik programlarıyla daha sonra renklendirilebilir.

Graphic Searcher programı kullanıcıya bazı kolaylıklar da getirmiştir. Örneğin, resmin bitplanelerinin boyu 200 veya 256 satırsa, **SPACE** tuşuna basılarak çakıştırma işlevi otomatikman halledilir. Bunun için 200256 satır seçeneğini F3 ve F4 tuşlarıyla ayarlamak gereklidir. Tabii bitplane'lerin boylan bu değerlerden farklı olabilir, işte o zaman F6 tuşuna basıp bitplane boyu ayarlama moduna geçilir, bu modda yukarı ve aşağı tuşlarının yardımıyla sayfanın boyu ayarlanır ve F6 tuşuna tekrar basılarak bu moddan çıkılır. Artık otomatik sayfa boyu yukarıdaki pencerede,

**B.PLANE HOEHE 0190**

şeklinde, yeni değerini almış olarak görülebilir. SPACE'e basıldığında otomatik olarak bitplane'ler üstüste konulur. Eğer bitplane'ler yanlış çakıştırıldıysa veya datalar eski haline döndürülmek isteniyorsa '7' tuşuna basmak bu işi halleder. 'H' ve 'L' tuşları ile High Resolution ve Low Resolution (Yüksek ve Alçak çözünürlük) modu belirlenir. 'V ve 'B' tuşları ise renk paletindeki renkleri sola ve sağa kaydırarak değişik renk efektlerinin elde edilebilmesini sağlar. Kullanımı ne kadar zor olsa da, Graphic Searcher VI.4 gerçekten güzel bir program olma özelliğini devam ettirecektir. Bir başka yazıda buluşmak üzere hoşçakalın.

Aşağıda Graphic Searcher V1.4'ün tuş takımı, genel olarak verilmiştir.

H: Hi-Resolution
L: Lo-Resolutiön
?: MODULO=0
>: MODULO+2
<: MODULO-2
M: MODULO+10
N: MODULO-10
[: WINDOW GENİŞLİĞİ-1
]: WINDOW GENİŞLİĞİ+1
TAB: RESMİ DİSKETE IFF FORMATIYLA KAYDEDER
F3: EKRANIN YÜKSEKLİĞİ=200
F4: EKRANIN YÜKSEKLİĞİ=256
F6: EKRANIN YÜKSEKLİĞİNİ AYARLAR
F10: CLI'E DÖNER
+: BİTPLANE+1
-: BİTPLANE-1
1-5: BİTPLANE KİLİTLER
6: TÜM BİTPLANE'LERİ KİLİTLER
7: BİTPLANE'LERİ ESKİ HALİNE SOKAR
SPACE: BİTPLANE'LERİ OTOMATİK ÇAKIŞTIRIR
X: COPPERLIST'E GÖRE RENK ARAR
C: FİLTREYİ KULLANARAK RENK ARAR
V: RENKLERİ SOLA KAYDIRIR
B: RENKLERİ SAĞA KAYDIRIR
Z: RENK ARAMA FİLTRESİNİ DÜZENLER
SAĞ ALT: İLERİYE DOĞRU RESİM ARAR
SAĞ AMIGA: GERİYE DOĞRU RESİM ARAR
ESC: RENK ARAMAYI DURDURUR

# *MÜKEMMEL BİR KELİME İŞLEM PROGRAMI:*
# EXCELLENCE! V2.0

*CAN ÖZTÜRK*

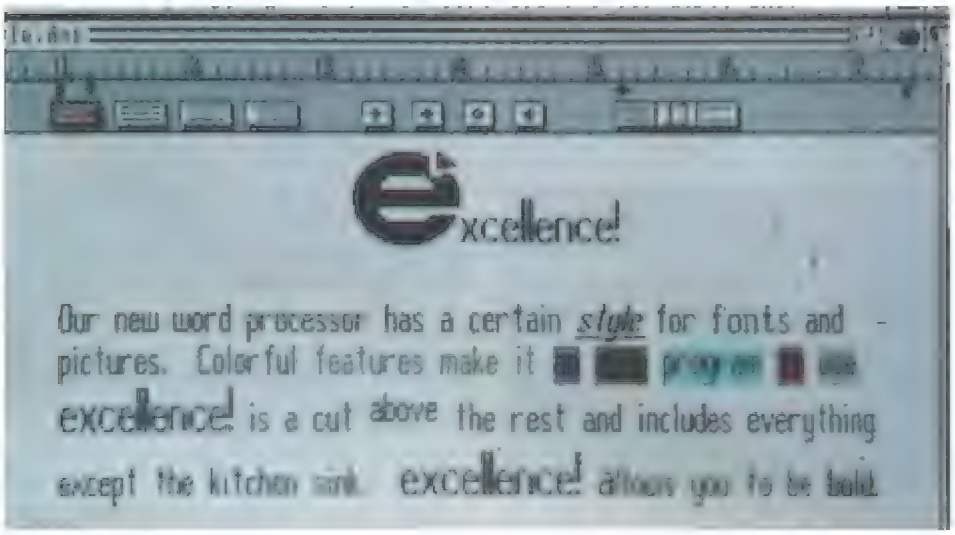
Amiga'nın kelime işlem programlan içinde en fazla özelliğe sahip olanı muhtemelen Excellence olmalı. Programın 1.1 ve 1.3 versiyonlarından sonra 2.0 versiyonu, bir kez daha diğer kelime işlem programlarını gölgede bırakan üstünlükleriyle övünüyor. Micro-System Software'den Steve Pagliarulo ve arkadaşlarının yazdığı Excellence V2.0, diğerleriyle karşılaştırıldığında şu anda en pahalı Amiga kelime işlem programı.

Excellence 2.0'ı çalıştırabilmek için en az 1MB bellek gerekiyor. 512K'da, değil ufak bir doküman hazırlamak, programı belleğe bile yükleyemiyorsunuz. Excellence yüklenir yüklenmez hemen fast belleğe yerleşiyor ve 1 MB'lık bir Amiga'da. program yüklendikten sonra, sistemde yaklaşık 230K chip bellek ve 4K fast bellek kalıyor. Bu miktar herhangi bir doküman için yeterli fakat Amiga'yı multitasking olarak kullanmaya kalkar ve aynı anda başka programlar yüklemek isterseniz İMB'ın size yetmeme olasılığı yüksek. Gerçi ben bu yazıyı yazdığım anda programı henüz Türkçeleştirmediğimden, Excellence'dan kalan belleğe yüklenmeye razı olan emektar WordPerfect'i kullanıyorum (şu anda 1MB Amiga'm kalan bellek miktarı olarak 30K'yı gösteriyor).

Excellence 2.0, üç diskette yeralıyor. Birinci disket program disketi, diğer ikisi ise sözlük ve imla kontrol programlan vb. içeriyor. Workbench'ten açılan programı yüklerken birkaç kez disket değiştirme işlemi yapıyorsunuz. Bu esnada program Workbench fontlarını yüklüyor.

Bundan sonra ekrana gelen program penceresinde araçların bolluğu hemen göze çarpıyor. Menü çubuğunun hemen altında standart Amiga pencere araçları yeralıyor. En solda pencere kapama kutucuğu ve onun yanında pencere adı var. Sağda ise seçilen pencereyi büyütürek ekranın tamamına yerleştiren özel zoom kutucuğu ile pencereleri arkaya veya öne getirmeye yarayan kutucuklar sıralanmış. Pencere araçlannın altında inç ve cm olarak gösterilen bir cetvel bulunmakta. Cetvelin altına ise çeşitli araçlar konmuş. Kutucuk şeklinde yeralan bu araçlar sırasıyla, sola paragraf, sola ve sağa paragraf, ortaya paragraf, sağa paragraf, sol tab, orta tab, ondalık tab, sağ tab, satır aralığı azaltma, satır aralığı yazma ve satır aralığı çoğaltma seçeneklerinden oluşuyor. Bu araçların menü yerine ekranın bu kısmında yeralması yazım esnasında büyük kolaylık sağlıyor.

Programda, yedi ayrı menü seçeneği mevcut: Project, Edit, Format, View, Font, Style Document. Şimdi bu menülerdeki seçenekleri sırasıyla inceleyelim.




## PROJECT

**New:** Bu seçenek yeni bir yazı penceresi açmak için kullanılır. Yeni bir pencere açarken yaklaşık 70K çip bellek (interlace için 115K) harcanır. Yeni açılan bir pencere Untitled n.DOC olarak adlandınlır.

**Open:** Önceden kaydedilmiş bir dokümanı OPEN seçeneğiyle yükleyebilirsiniz. Ekrana gelen pencerede directory listelemek ve dosya yüklemek için kullanılan Path, File ve Open seçeneklerinin yanısıra yazı, resim vb. dosyalanın daha rahat biçimde tarayabilmek için Pattern seçeneği yeralıyor. Bu seçenek .DOC (Excellence kaydettiği bütün yazı dökümanlarının sonuna bu standart eki koyuyor), ALL, .PIC, .TXT'i kapsıyor. Aynca pencerenin sağ alt köşesinde diskette ne kadar boş yer kaldığı belirtiliyor.

**Insert:** Yazmakta olduğunuz dokümanın herhangi bir yerine önceden kaydedilmiş bir resim veya yazı ilave etmek isterseniz INSERT seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu seçenekten sonra OPEN seçeneğine benzer bir pencere açılır fakat bu pencerede OPEN yerine INSERT adlı bir kutucuk göreceksiniz. Arzu ettiğiniz dosyayı seçtikten sonra INSERT'e klik yaparsanız dosyanın içeriği kursor'un bulunduğu yerden itibaren ekrandaki dokümana eklenir.

**Close:** Ekrandaki yazı penceresini veya çok sayıdaki pencereden aktif olanı kapatmak için kullanılır. Pencere kapanmadan önce bir pencere açılarak dokümanı (eğer kaydetmediyseniz) diskete kaydetmek isteyip istemediğinizi soracaktır.

**Save:** Yazı penceresindeki dokümanı penceredeki adıyla diskete kaydeder.

**Save As:** Bu seçenekle yazı penceresindeki dokümanı yeni bir isimle kaydedebilirsiniz. Eğer dokümanı Excellence formatında değil de ASCII formatında kaydetmeniz gerekiyorsa, ekrana gelen pencerenin sol alt köşesindeki Text seçeneğini klikleyin.

**Revert To Saved:** Bu seçenekten sonra dokümanın son kaydedilen versiyonu üzerinde yaptığınız değişiklikleri iptal etmek isteyip istemediğiniz sorulur. 'Yes' seçeneğini kliklerseniz dokümanın son kayıttaki durumuna döner.

**Revert To Backup:** Bu seçenekten sonra yukarıdaki gibi 'yes' seçeneğini kliklerseniz, değişiklikler iptal edilir ve dokümanın son kaydedilen versiyonunun backup'ına (kopya) dönülür.

**Delete:** Delete seçeneği bir metni dokümanı disketten silmek için kullanılır. Ekrana gelen pencerede, silmek istediğiniz dosyayı seçtikten sonra DELETE kutucuğunu klikleyin.

**Page Preview:Eğer** baskıdan önce dokümanınızın sayfalarını 1:1 boyutlarda görmek isterseniz bu seçeneği işaretleyin.

**Page Setup:** Dokümanınızın sayfa özelliklerini bu seçenekle belirleyebilirsiniz. Buradaki seçenekler şunlardır:

Measurements in: Cetvel ölçüsü - İnç veya CM olabilir.

Pitch: Basım sırasında inç başına karakter sayısı. Draft ve NLQ için 10 veya 12'yi seçebilirsiniz. Postscript içinse, 15 seçeneğini kullanın.

Top Margin: Sayfa başı boşluğu.

Header Margin: Sayfa başı boşluğu ile dokümanın başı arasındaki boşluk. Bu

kısma doküman adı veya sayfa numarası gibi bilgiler yazılabilir.

Left Margin: Sol boşluk.

Right Margin:Sağ boşluk.

Bottom Margin: Alt boşluk.

Footer Margin: Dokümanın sonu ile alt boşluk arasındaki boşluk. Header margin bilgileri burada da kullanabilir.

Page Height: Sayfa yüksekliği.

Page Width: Sayfa genişliği.

Starting Page Number: Farklı dokümanları birleştirirken bu dokümanların başlangıç sayfalarının numaralarını belirlemek için kullanılır.

Facing Pages:Bu seçenekle çift numaralı sayfaların left marginleri right marginlere dönüştürülür. Böylece sol sayfanın bir simetrisi oluşturulur.

Number of Columns: Sayfadaki sütun sayısı (1-4).

Space Between Columns: Sütunlar arası boşluk.

Enable Automatic Numbering of Footnotes: Dipnotlara otomatik numara verme.

Start Footnote Number: Dipnotların otomatik numaralanmasında başlangıç numarası.

**Print:** Bu seçenekle baskı özelliklerini ayarlayıp, baskı işlemini yapabilirsiniz.

Output Type: Baskı tipi. Draft, NLQ, Graphic veya Postcript olabilir.

Density: Baskı kalitesi. Sadece NLQ ve Graphic için değişitirilebilir.

Orientation: Yatay (Landscape), Dikey (Portrait) baskı.

Font Number: Yazıcının dahili font numarası.

Proportional: Yazıcının dahili font karakteri.

From — to —:Basılacak sayfaların numaralan.

Copies: Baskı sayısı.

Back to Front: Sayfalar geriden başa doğru basılır.

All:Tüm sayfalar basılır.

Print to file:Dökümanı bir dosya olarak yazar (kaydeder).

Print: Dokümanı yazıcıya gönderir. ESC tuşu ile baskıyı durdurabilirsiniz.

Save:Baskı özelliklerini kaydetme.

**Print** Merge:Belli bir metni her seferinde değişik bir yazı ekleyerek basma. Eklenecek yazı metinde bir değişken olarak belirtilip asıl bilgiler (İsim, adres, tel no vb.) disketten yüklenebilir.

Preferences:Excellence programının genel seçenekleri. Sistem renklerini, renk sayısını, interlace ekranı buradan ayarlayabilirsiniz. Bunlara ek olarak yazı dosyalan için ikon ve backup yaratma, sözlük ve diğer araçların yükleneceği path'lar (yol), sistem fontu ve puntosu, hata durumunda ekranın parlaması gibi özellikleri belirtebilirsiniz.

**About:** Bu seçenekle program hakkında bilgiler ve kalan bellek miktarı çip ve fast bellek olarak gösterilir.

**Quit:** Programdan çıkma seçeneği.

## EDIT

**Undo Typing:** Bir paragraf üzerinde son yaptığınız değişiklikleri ve yazdığınız yazılan iptal etmek için kullanılır. Bu işlemden sonra Undo Typing seçeneği, Redo Typing seçeneğine dönüşür.

**Cut:** Doküman üzerinde mouse ile seçilen bir kısmı alıp clipboard'a koyar.

**Copy:** Doküman üzerinde seçilen kısmı dokümandan çıkarmadan clipboard'a kopyalar.

**Paste:** Clipboard'un içeriğini kursorun bulunduğu yerden itibaren orjinal font ve puntoda dokümana yerleştirir. Clipboard'un içeriği bu işlemden sonra silinmez.

**Erase:** Doküman üzerinde seçilen kısmı siler.

**Select All:** Herhangi bir doküman üzerinde global değişikler (yazı fontu, puntosu, satır aralığı vb.) yapmak istediğinizde bu değişikleri Select All ile bütün dokümanı highlight ettikten (seçtikten) sonra gerçekleştirebilirisiniz.

**Math:** Bu kullanışlı seçenekle altalta gelen sayılar üzerinde toplama işlemi yapabilirsiniz. Sayılan mouse ile seçtikten sonra bu seçeneği seçin. Toplam, clipboard'a yazılacaktır, istersiniz bu sayıyı paste ile ekrana yazdırabilirsiniz.

**Copy Ruler:** Bir paragraf üzerinde cetvelle yapılan paragraf boşluğu, tab vb. değişiklikleri diğer paragraflara uygulamak için önce istediğiniz formattaki paragrafı mouse ile seçin sonra da Copy Ruler'ı seçin. Bu seçimlerden sonra diğer paragrafları mouse ile seçip Paste Ruler ile bunlan da ilk paragraf formatına getirebilirsiniz.

**Paste Ruler:** Copy Ruler ile seçilen paragraf özelliklerini diğer paragraflara geçirir.

**Sort:** Bu seçenek paragrafları sıralamakta kullanılır. İki paragrafı seçip des-cender'ı seçtiğinizde alttaki paragraf üste gelir.

## FORMAT:

**Insert Page** #: Kursorun bulunduğu yere sayfa numarasını koyar. Eğer Page Setup'taki Start Page Number seçeneğini değiştirdiyseniz, yazılacak sayfa numarası bu değişikliğe göre ayarlanır.

**Insert Time:** Bu seçenekle dokümanınızın istediğiniz bir yerine o anki saati koyabilirsiniz.

**Insert Date:** Bu seçenekle dokümanınızın istediğiniz bir yerine o anki tarihi koyabilirsiniz.

**Insert Page Break:** Bu seçenekle kursorun bulunduğu yerden itibaren sayfayı sona erdirebilir ve yeni bir sayfa başlatabilirsiniz.

**Insert Literal:** Bu seçenekten sonra ekrana içinde bütün font karakterlerinin yeraldığı bir pencerede gelir. İstediğiniz karakteri bu seçip dokümanınıza ekleyebilirsiniz.

**Insert Header:** Bu seçenek sayfanın header bölgesine yazı yazmak (genellikle dokümanla ilgili bilgiler) için kullanılır. Bu seçenekten sonra yazı penceresi header adlı bir sayfaya dönüşür. Buraya yazdığınız yazı diğer bütün yazılardan önce sayfa başına yazılır. Header penceresinden çıkmak için VIEW menüsündeki Page View'u seçin.

**Insert Footer:** Bu seçenek header gibi kullanılır, fakat sayfa sonlarına yazı yazmaya yarar.

**Insert Footnote:** Dokümanınızın herhangi bir yerine klikleyip bu seçeneği seçtiğinizde footnote penceresi ekrana gelir.

Bu pencerede bir numara göreceksiniz. Numaradan sonra yazdığınız yazılar sayfada dipnot olarak görülür. Eğer bundan sonra Page View'u seçerseniz, klik yaptığınız yerde bir numara ve sayfa sonunda (footer'dan önce) bir çizgi ile bunun altına aynı numaradan sonra yazılmış bir dipnot göreceksiniz. Dipnotlar dokümanın başka yerlerine taşındıklarında önceki dipnotlara göre tekrar numaralandırılırlar.

**Mark Index Entry:** Bu seçenek kursordan sonraki kelimeyi veya mouse ile highlight edilerek seçilen kelimeleri Index'e yerleştirir. Daha fazla bilgi için DOCUMENT menüsündeki Generate Index seçeneğine bakın.

**Mark TOC Entry:** Bu seçenek kursordan sonraki kelimeyi veya mouse ile highlight edilerek seçilen kelimeleri İÇİNDEKİLER bölümüne yerleştirir. Daha fazla bilgi için DOCUMENT menüsündeki Generate TOC seçeneğine bakın.

**Keep Together:** Eğer dokümanınızın bazı paragraflarının baskı sırasında iki sayfaya ayrılmasını istemiyorsanız, bu seçenekle onları birarada tutabilirsiniz. Bunun için birarada olmasını istediğiniz paragrafları mouse ile highlight ederek seçin. Hiçbirşey seçmeden bu seçeneği seçerseniz kursordan sonraki paragraf tek parça haline getirilir. Böyle tek parça haline getirilmiş bir paragrafın veya paragrafların içine yazı yazdığınızda, bu yazılar da parçanın içine dahil edilirler. Bir yazıcı sayfasından büyük parçalar seçmemeye dikkat edin.

**Allow to Split:** Bu seçenek, Keep Together ile birleştirilmiş paragrafları ayırmak için kullanılır. Eğer tüm paragrafı değil de yalnızca bir kısmını ayrılabilir hale getirmek isterseniz önce mouse ile o kısmı highlight ederek seçin sonra da Allow to Split seçeneğini seçin.

## VIEW

**Show Ruler:** Paragraf ayarlamalarında kullanılan cetveli görülebilir hale getirir.

**Hide Ruler:** Bu seçenekle yazı penceresinde daha çok yer kazanmak amacıyla cetveli yokedebilirsiniz.

**Show Margins:** Sayfa üzerindeki paragraf boşluklarını, header ve footer bölgelerini ince çizgilerle belli hale getirir.

**Hide Margins:** Eğer yukarıdaki seçeneğ seçmezseniz, Hide Margin ile orjinal seçim olarak paragraf boşlukları vb. gösterilmez.

**Show Markers:** Bu seçenekle carriage return, sayfa numarası vb. işaretler, doküman üzerinde özel sembollerle belirtilir. Bu işaretleri semboller ile daha rahat silip kopyalayabilirsiniz.

**Hide Markers:** Eğer işaret sembollerinin yazı penceresinde gösterimini iptal eder (orjinal seçim).

**Page View:** Dokümanı yazma ve editleme modu.

**Header View:** Header yazma ve editleme modu.

**Footer View:** Footer yazma ve editleme modu.

**Footnote View:** Footnote yazma ve editleme modu.

**Goto:** Bu seçenekle istediğiniz sayfayı, numarasını yazarak, ekrana getirebilirsiniz.

## FONT

Bu menüde Excellence'da kullanabileceğiniz fontlar gösterilir. Program Workbench disketindeki fontları kullandığı için burada gösterilen fontların sayısı Workbench fontları kadar olacaktır. Dokümanlarınız içinde belleğiniz yettiği sürece istediğiniz kadar farklı font kullanabilirsiniz.* Excellence'da 99 puntodan büyük fontlar ekranda gösterilemez.

## STYLE

**Plain:** Düz yazı tipi. Ayrıca bu yazı tipini seçerek menüde seçilmiş diğer tipleri resetleyebilirsiniz.

**Bold: Kalın** yazı tipi.

**Italic:** *Italic* yazı tipi.

**Underline:** Underline (altçizgi) yazı tipi.

**Superscript:** Üst yazı tipi.

**Subscript:** Alt yazı tipi.

**Foreground:** Önplan (yazı) rengi. Eğer renkli yazıcınız varsa, değişik renklerde yazı bastırabilirsiniz.

**Background:** Arkaplan rengi.

## DOCUMENT

**Find/Replace:** Bu seçenek dokümanı tarayarak belli bir kelime veya kelime topluluğunu bulup, başka biriyle değiştirmenizi sağlar. Ekrana gelen pencerede Find Text bölümüne aradığınız kelimeyi yazın. Eğer aradığınız kelimenin büyük ve küçük harflerle yazılmış olması önemliyse, kelimeyi aynen bu şekilde yazın ve Match case seçeneğini işaretleyin. Eğer birden fazla kelime arıyorsanız buraya yazdığınız kelimelerin başına ve sonuna " işareti koyun. Bu pencerede çıkan diğer alt seçenekler şunlardır:

Replace With: Bu boşluğa yeni kelimeyi yazın. Eğer burayı boş bırakırsanız, bulunan kelimeler yenisi ile değiştirilmek yerine silinirler.

Find Backward: Taramayı, kursorun bulunduğu yerden geriye doğru yapar.

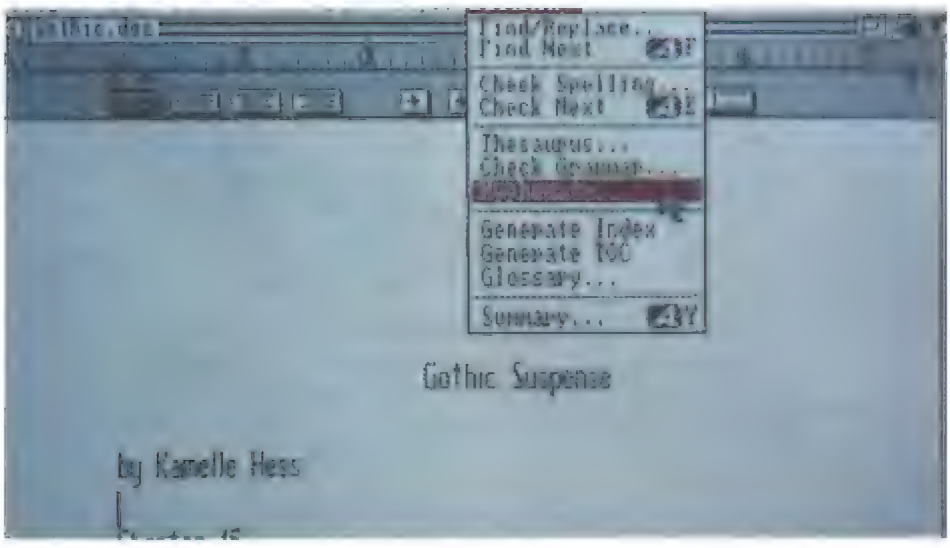
Wrap Around: Eğer taramadan önce bu seçeneği işaretlemezseniz, tarama işlemi kursorun bulunduğu yerle dokümanın sonu arasında yapılır. Wrap Around ile tarama işlemi kursorun bulunduğu yerden başlar, dokümanın sonuna gelince durmaz ve dokümanın başından devam ederek kursorun bulunduğu yere gelince durur. Böylece kelimeyi dokümanın tümünde arama şansınız olur. Eğer Find Backward seçeneği işaretliyse tarama işlemi ters olarak gerçekleşir.

Full Word: Bu seçenek işaretlendiğinde tarama işlemi kelime kelime yapılır. Yani örneğin 'bilgi' kelimesini arıyorsanız Excellence bilgisayar kelimesindeki bilgiyi görmemezlikten gelir ve sadece bilgi kelimesini bulduğunda durur.

Match Case:Aranan kelimeyi aynı zamanda büyük ve küçük harflerine bakarak arar.

Find: Tarama işlemini başlatmak için kullanılır. Eğer bulunan kelimeyi geçip aramaya devam etmek istiyorsanız bu seçeneğe tekrar klikleyin.

Replace: Aranan kelime bulunduğunda.



bu seçeneğe klikleyerek Replace With boşluğuna yazılmış olan kelimeyi aranan kelime yerine yazdırabilirsiniz.

Replace, then Find: Replace işleminden sonra otomatik olarak diğer kelimeyi aramaya başlar.

Replace All: Bu seçenekle bütün doküman taranarak aradığınız kelime dokümanın her yerinde yeni kelimeyle otomatik olarak değiştiririlir.

Find Next: Bu seçenek bir kelimeyi bulup değiştirdikten sonra tarama işlemine devam etmek için kullanılır. Bunu Find/Replace seçeneği içinden de yapabilirsiniz.

Check Spelling: Bu seçenek dökümanınızdaki hatalı yazılmış kelimeleri (tabii İngilizce kelimeler) bulup düzeltmenizi sağlar. Ekrana gelen penceredeki altseçenekler ve görevleri şunlardır:

Check Continously: Bu seçeneği mouse ile işaretlediğinizde otomatik imla kontrolü yapılır. Eğer yazım esnasında bir hatalı bir kelime yazacak olursanız bir uyarı sesi duyarsınız.

Find: Dokümanda yer alan hatalı kelimeleri bu seçenekle aramaya başlayabilirsiniz. Dokümanın taranması kursorun bulunduğu yerden itibaren başlar.

Guess: Bu seçenekle hatalı yazılmış bir kelime bulduğunda Excellence'in hatalı yazılmış kelimeye benzeyen bir dizi kelimeyi göstermesini sağlayabilirsiniz. Bu kelimeler içinden doğru olanı görürseniz üzerine klikleyerek hatalı kelimenin yerine yazılmasını sağlayabilirsiniz.

Ignore: Excellence, sözlüğünde yeralmayan kelimeleri hatalı olarak gösterecektir. Eğer doğru olduğunu bildiğiniz bir kelime hatalı olarak gösterilirse ignore ile bu kelimeyi geçebilirsiniz.

Learn: Bu seçenek bulunan kelimeyi kendi sözlüğüne ekler ve bundan sonra kelime hatalı olarak gösterilmez.

Check Next: Bu seçenek hatalı yazılmış bir kelime bulunduktan sonra tarama işlemine devam etmek için kullanılır. Bunu Check Spelling içinden de yapabilirsiniz.

Thesaurus: Bu seçenek belli bir kelimenin anlamını, synonym (eşanlamlı kelime), antonym (zıtanlamlı kelime) ve bu kelimeye yakın anlamlı kelimeleri (relative) gösterir, isterseniz Both seçeneğiyle kelime ile ilgili bütün referansları görebilirsiniz.

Check Grammar: Bu seçenekle dökümandaki belli başlı gramer hataları ve çözümleri gösterilir. Ekrana gelen penceredeki seçenekler şunlardır:

Phrase.txt: Hatalı gramer bilgileri phrase.txt adlı bir dosyada yer almaktadır. Eğer Strictness seçeneğini Summary şeklinde değiştirirseniz buradaki dosya adı summary.txt'e dönüşecektir. Bu dosyada ise genel döküman istatistikleri yeralmaktadır.

Strictness: Bu seçenek üzerine klikleyerek gramer kontrolünü ali (katı), less (serbest) ve summary (özet) olarak değiştirebilirsiniz. Katı seçeneğinde tüm hatalar gösterilir. Serbestte ise, sadece önemli hatalar gösterilir. Summary ile dokümanınız belli standartlara göre değerlendirmeye sokulur. Grafikler halindeki bu değerlendirmeleri inceleyebilirsiniz.

Output: Gramer kontrolünün çıkışının nereye yapılacağını belirler. Buradaki altseçenekler, kullanıcı kontrolünde ekrana, (interactive), dosyaya (file) veya yazıcıya'dır (printer).*

Check: Gramer kontrolünü başlatır.

Ignore: Dokümandaki bir gramer hatasını görmemezlikten gelir ancak bundan sonraki benzer hatalar gösterilir.

Eliminate: Dokümandaki benzer gramer hataları görmemezlikten gelinir.

Summary: Her seferinde check ile summary.txt dosyasını okutup özet almak yerine, dosya bir kez okunduktan sonra bu seçenekle istatistikleri görebilirsiniz.

Hyphenate: İngilizce kelimelerin satır sonlarında nasıl bölünebileceğini gösterir:

Find: Bu seçenekle Excellence bölünecek sonraki kelimeyi yükler ve highlight eder. Kelimeyi bölmek istemiyorsanız bu seçeneğe bir kez daha klikleyin.

Change: Kelimeye kesme işaretleri ekler. Bu işaretleri görebilmek için VIEW menüsünden Show Markers'ı seçin.

Hyphenate All: Mouse ile highlight edilerek seçilen bütün kelimelere kesme işareti koyar.

Generate Index: Bu seçenek daha önceden FORMAT menüsündeki Mark Index Entry seçeneğiyle belirtilen kelimeleri kullanarak bir index yaratır ve bunu clipboard'a koyar. Bu indexi dokümanınızın sonuna koymak için kursoru en sona götürüp EDIT menüsündeki Paste seçeneğini seçin.

Generate TOC: Bu seçenek de yukarıdaki gibi kullanılır ancak index yerine bir İçindekiler Tablosu yaratır. Bu tabloda daha önceden FORMAT menüsünde Mark TOC Entry ile belirtilen yazılar veya başlıklar yeralır. Dokümanınızın başına gidip Paste ile bu tabloyu yazdırabilirsiniz.

Glossary: Bu seçenek ekrana glossary penceresini çağırır. Bu pencerede bir bakıma masaüstü yayıncılık programlarında kullanılan tag'lere benzer tanımlamalar yapabilirsiniz. Pencereki seçenekler şunlardır:

Insert: Yandaki minik pencerede isimleri yeralan glossary girişlerinden birini seçip dokümana yerleştirmenizi sağlar.

Define: Bu seçenekle yeni bir glossary girişi tanımlayabilirsiniz. Bunun için dokümanın herhangi bir yerine glossary kodu yazıp (Excellence'in makro diliyle) bunu mouse ile highlight edin ve glossary seçeneğinden sonra Name bölümüne bir isim yazın. Define seçeneğini seçtiğinizde yeni bir glossary girişi tanımlamış olursunuz.

Örnek bir glossary komutunu aşağıdaki biçimde tanımlayabiliriz.

menu view, show ruler

Key: Bu seçenekle herhangi bir glossary girişini klavyedeki bir tuşa veya tuş kombinasyonuna görevlendirebilirsiniz. Bunun için minik pencereden herhangi bir glossary ismi seçip Key seçeneğine klikleyin. Key seçeneği seçili kalacaktır. Bundan sonra klavyeden herhangi bir tuşa veya iki tuşa basın (CTRL-D,ALT_Z vb).

Remove: Herhangi bir glossary girişini siler.

Save: Yeni glossary girişlerini diskete kaydeder.

Summary: Dokümandaki karakter, kelime, cümle, paragraf, grafik, sayfa sayısını gösterir.

Genel olarak, Excellence'i rahatlıkla "Amiga'nın en gelişmiş kelime işlem programı" olarak çağırabiliriz. Programın Professional Page gibi masaüstü yayıncılık programlarıyla font uyumluluğu, yeni Kickstart2.0'da çalışabilmesi (A3000 sahiplerinin gözü aydın) ve önceki versiyonlardaki yazılım hatalarından tamamen arınmış olması onu diğerlerine göre daha da cazip hale getiriyor. Gerçekten, her türlü kelime işlem talebini yerine getirebilecek şekilde yazılmış olan Excellence2.0'ı şiddetle tavsiye ediyorum.

# BİLGİSAYAR DA KAMERA ARKASINDA: DIGITIZER

*Cem GENCER*

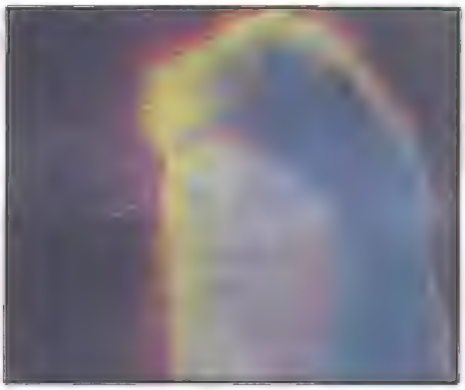
Grafik konusunda Amiga, piyasadaki birçok bilgisayarı geçmiş durumda. Bunun nedeni özel cipleri olan Blitter ve Copper sayesinde sağladığı yüksek çözünürlük ve renk çokluğu. Diğer bilgisayarlar, aynı çözünürlük ve renk adeti için pahalı grafik kartlarına ihtiyaç duyar.

Amiga'daki ekran çözünürlüklerinde resmi oluşturmak için, üç temel yöntem vardır. Bunlardan ilkini hepiniz bilirsiniz; çeşitli resim ve boyama programları kullanarak resmi mouse aracılığıyla çizip boyamak. İkincisi olan hesaplattırma ise, 3 boyutlu düşünmeyi de yanında getirmiştir. Burada resmi oluşturan objeler teker teker ışık yansımaları, yüzey kırılmaları gibi karışık hesaplardan geçirilerek resim gerçeğe mümkün olduğunca benzetilmeye çalışılır. Hafıza miktarı ve hız gibi sorunlar bu tür çizimler (hesaplamalar) için büyük sorundur.

Son yöntem ise hem basit, hem de engeli çok az olan bir konudur. Burada harici bir hardware arabirim ile resimler gerçek dünyadan bilgisayara aktarılır. Gerçek dünyadan resim aktarmak için, ya kamera ya da iyi bir video cihazı gereklidir. En önemlisi, yukarıda belirttiğim hardware'e sahip olmanızın gerekmesi. Bu, bir resim digitizer'ıdır. Bu cihaz, kendi programıyla beraber çalışarak analog video sinyallerini bilgisayarın anlayacağı digital bilgilere (0 ve 1'lere) çevirmektedir.

Bu işlem nasıl gerçekleşir? Analog sinyallerin digital'e çevrilmesini, daha önce Hardware kursunda ve Kubilay Kılınç'ın hazırladığı müzik yazılarında ses digitizer'lan başlığı altında incelemiştik. Fakat bir video digitizer'ı, bundan başka bir iki ufak işi de yapmaya zorunludur. Bunun nedeni, ses sinyalinin video sinyalinden çok farklı olmasıdır. Ayrıca görüntüde var olan tüm renkleri algılayabilmesi, digitizer'lann işini zorlaştırmakta.

Video digitizer'lar, çalışmaları bakımından iki ana gruba ayrılır. Bunlardan ilki olan Slow-scan digitizer'ların maliyeti, kullanılan eleman azlığından çok düşüktür; fakat çalışması diğer gruba göre biraz daha karışıktır. Buna karşın, her zaman için daha fazla rengi sayısallaştırabilir.



Bunun nedenini de aşağıda inceleyeceğiz. İkinci gruba giren digitizer'lar, kullanılan elemanların pahalılığı yüzünden birinci gruptakilere göre kat kat pahalıdırlar. Bu iki grup arasındaki en önemli fark, sayılaştırma sürecinin bir hayli farklı olması. Slow-Scan digitizer'lar, 15-20 saniyede bir resmi algılarken; ikinci grup Realtime digitizer'lar saniyenin 60'da birinde bir resim sayısallaştırabilmekte. Şimdi bu farkın neden oluştuğuna geçmeden önce, siyah beyaz video sinyalinin nasıl oluştuğunu inceleyelim. SYNC sinyalleri adı verilen ve resim senkronizasyonunu sağlayan sinyallerin yanısıra, resim bilgisini taşıyan analog sinyaller de aynı hat üzerinden taşınmaktadır. Analog resim sinyalleri, resim bilgisine göre voltaj değeri taşımakta. Beyazdan siyaha kadar olan tüm gri tonlarının her biri için voltaj değeri mevcuttur ve beyaz bunlar arasında değeri en yüksek olan renktir.

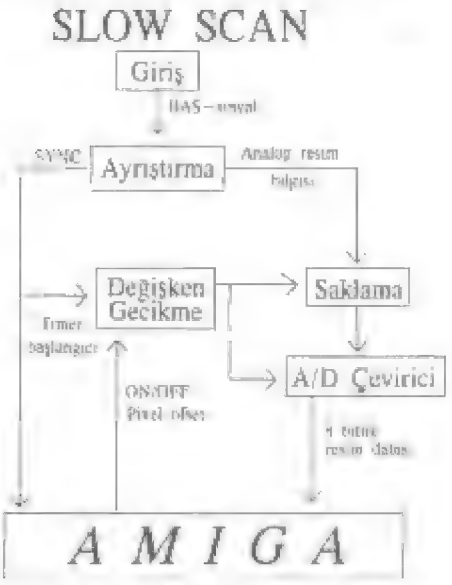
SYNC, VSync ve HSync sinyallerine verilen genel bir terimdir. Sinyalleri algılayan devre (televizyon, video ya da benzeri) VSync ile karşılaştığında, yeni bir resim bilgi paketinin geldiğini anlar ve gerekli işlemleri yapar. HSync ise, her satın başlangıcını belirler.

## * SLOW-SCAN:

Slow-scan mantığına göre çalışan digitizer'lar, resmi yavaş yavaş dikey kolonlar halinde oluşturur. Digitizer, resim bilgisi başlangıcını (VSync) bekler. Her satır başlangıcında, gelen bilginin yatayda konumunu belirlemek için belli bir süre bekleme konur. Bu ilk piksel kolonu için O'dır ve her kolon için belli bir miktar artırılır. Bekleme süresi bittiğinde, video sinyali, saklama (Hold) devresi tarafından birkaç mikrosaniye boyunca tutulur. Ardından bu sinyal, Analog/Digital çevirici-

den geçirilerek sayısal bilgiye dönüştürülür. Video sinyalinin bir sonraki satırın başlangıcına gelmesi için geçen sürede bütün bu işlem gerçekleşir ve bilgiler paralel port aracılığıyla bilgisayara aktarılırarak program tarafından ekranda oluşturulur.

Bir sonraki satır için de bu işlem tekrarlanır. 290 resim satın tamamlandığında, ilk piksel kolonu ekranda oluşturulmuştur. 290 resim satırı, normal TV'lerde ve video cihazlarında kullanılan satır sayısıdır; Amiga'da Overscan modu, ancak bu satır



sayısına izin vermektedir. Diğer grafik modlarında, video sinyalinin başındaki ve sonundaki satırlar ekran dışında kalacak ve kullanılamayacaktır.

İlk kolonun işi bitince, her satır başında beklenecek olan süre çok az artırılarak her satırın ikinci pikseli yukarıdaki işlemle sayısallaştırılır. Overscan'de yatayda 352 piksel olduğundan 352 defa aynı işlem tekrarlanmak zorunda. Bu şekilde bir resim yaklaşık 14-15 saniyede sayısallaştırılabilir. Bu tür sayısallaştırmanın dezavantajı; programın, tüm satırların bitişinin algılanması için, SYNC sinyallerini de takip etme zorunluğunda olmasıdır.

## * REALTIME :

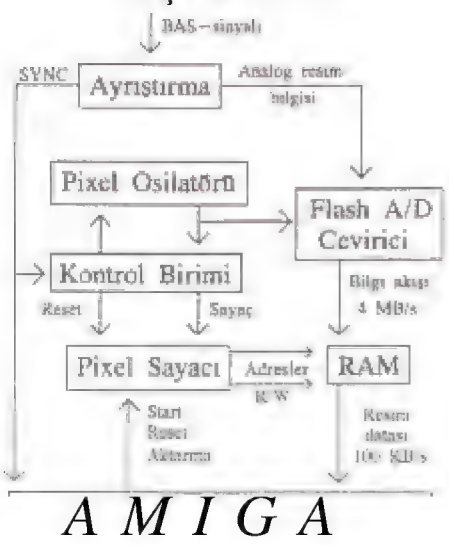
Bu türe ait digitizer'lar basit bir mantıkla çalışırlar; fakat bu da karışık devreler ve sayılan 20-30'un üzerinde entegrelerle sağlanır. Digitizer; ilk satır başlangıcında, tüm video sinyalini "FLASH A/D CONVERTER" adı verilen ve çok hızlı çalışan bir dönüştürücüden geçirerek sayısallaştırır. Sonra da digitizer devresi içinde bulunan dahili hafıza birimine gönderir. Bütün satırların sayısallaştırılıp dahili RAM'de saklanması için geçen süre yaklaşık 20 milisaniyedir.

Resim bittiğinde, sayısal resim bilgisi byte byte Amiga'ya aktarılır ve resim oluşturulur. Burada programın yapması gereken sadece iki şey var: digitize etme işleminin başlaması için kullanılan Start sinyalini göndermek ve gelen digital resim bilgilerini paralel porttan alıp ekranda oluşturmak. Bunun daha da basiti ve ucuzu, şu anki elektronik bilgilerle mümkün değil. Fakat yakın bir gelecekte, bu iş için özel entegre üretimi başlarsa, fiyatların müthiş düşeceği kesin.

Bu iki yöntemin, değişik avantajları var. Real-time digitizer'lar çok hızlı olduklarından bir hareketi digitize etmeleri gayet kolay. Bu şekilde, animasyon ya da videoclip'ler oluşturulabilir. Slow-scan digitizer'lar ise, kullanıcıya daha fazla renk (maksimum 16777216 renk) ve çözünürlük (en fazla 1024*1024 piksel) sağlarlar.

Buraya kadar anlatılanlar, siyah-beyaz resim oluşturabilmek içindi. Fakat renkli resim oluşturabilen bir bilgisayarda, kullanıcının isteği tabii ki renkli digitize etmek olacaktır. Fakat bu da siyah-beyaz digitizer kullanılarak yapılmakta.

Bildiğiniz gibi, evrendeki tüm renkler üç ana renk olan kırmızı, yeşil ve maviden oluşmuştur. Bu temel renkler belli oranlarda karıştırılarak, istenilen her renk ve renk grupları elde edilebilir. Buradan hareketle, renkli bir digitizer ilk önce resmi üç temel rengine ayırmalı ve bunları digitize etmelidir. Sonuçta bilgisayarda resmimiz üç temel renge bölünmüş olacaktır. Digitizer programı, bunları daha sonra birleştirerek gerçek resmi elde edecektir.




Resmi, yukarıdaki üç renge bölmek için iki yöntem var. Bunlardan ilki gayet basit. Resim, 3 ayrı renk filtresi ile sayısallaştırılır. Fakat bu yöntem pek sağlıklı değil. Bu yüzden, daha iyi resim elde etmek için ikinci yöntem tercih edilir. Bu yöntemde, resim sinyali digitize edilmeden önce bir devreden geçirilerek renkler ayrıştırılır. Sonuçta üç analog video görüntüsü oluşur. Bu üç görüntü, ardarda digitizer'dan geçirilerek bilgisayarda birleştirilir ve resim oluşturulur. Bazı kaliteli ve pahalı digitizer'lar, üç kanallı digitize edebildiklerinden işlem daha da hızlanır. Bu tip digitizer'lar bir piksele ait tüm video sinyalini (R, G, ve B) aynı anda üç ayrı devreden geçirerek pikselin anında oluşmasını sağlarlar.

Renkleri ayrıştırmaya yarayan birime, RGB-SPUTTER adı verilir. Bazı pahalı digitizer'larda buna da gerek duyulmaz; çünkü ayrıştırıcı devre de digitizer içindedir ve tüm olaylar otomatik olarak gerçekleşir.

Avrupa'da üretilen yeni bazı kartlar, daha da gelişmiştir ve Amiga'da masa-üstü video stüdyosu işleri için büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Bu kartlar hem digitizer, hem de video efekt jeneratöründen oluşmaktadır. Resim bilgisi saniyede 60 defa sayısallaştırılır ve bu arada efekt jeneratörü devrelerinden geçirilip resim üzerinde istenen basit oynamalar anında yapılabilir. Böyle bir kartla yapabileceğiniz şeyler arasında resmi döndürme, büyütme ve küçütme gibi TV'de her zaman Taslayabileceğiniz tüm efektler vardır.

Tablo I'de en çok kullanılan digitizer'lar ve önemli özellikleri bulunmakta. Bu listeden faydalanarak işinize en uygun olan digitizer'ı seçebilirsiniz. Şekil I ve H'de ise SlowScan ve RealTime digitizer'ların çalışma şekilleri görülmektedir.

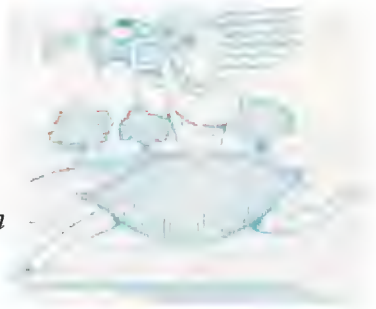
## TABLO 1

| MARKA | DIGIVIF.W DELUXE VIKW | DIGITIZER | LIVE! 2000 | SNAPSHOT PRO STUDIO | SNAPSHOT | VD4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| YÖNTEM | SLOW MOTION | SLOW MOTION | REALTIME | REALTIME | REALTIME | REALTIME |
| İÇ BELLEK | | | | VAR | VAR | VAR |
| RGB SPLITTER | | VAR | VAR | | VAR | VAR |
| PİKSEL SATIR | 768 | 704 | 368 | MM | TO» | 704 |
| GİRİŞLER | 1 | 1 | 2 | 4 | 7 | 1 |
| ÇEVRİM YÖNTEMİ | ORTALAMA | FLASH | FLASH | FLASH | FLASH | FLASH |
| RENK SAYISI | $2^{24}$ | $2^{12}$ | $2^{12}$ | $2^{18}$ | $2^{24}$ | $2^{12}$ |
| SİNYAL TEPE NOKTASI TESPİTİ | SKALALAMA | ELLE AYAR | PROGRAMLA | ELLE AYAR | ELLE AYAR | PROGRAMLA |

# DIGI-VIEW 4.0 GOLD

*Cem GENCER*

*Amiga da grafik yaratmak için çeşitli yöntemler var.Bunlardan biri de, video digitizer kullanmak. Bu konuda kaliteli sayılabilecek bir digitizier[1] in testi olan aşağıdaki yazı, digitizer alacak olanlar için bir rehber olabilir.*



Yaklaşık 400$ karşılığı kullanıcıya 5 1/4"lik disket sürücüsü kutusu içinde digitize programının bulunduğu disket ve hardware arabirim sunulmuş. Pakette ayrıca kamerayla kullanmak için karton ve plastikten yapılmış bir de renk filtresi şablonu ve kullanım kitapları bulunmakta. Hemen bunları kısaca inceleyelim.

Her iki kitap (broşüre daha çok benzese de) İngilizce olarak hazırlanmış. Programın açıklama kitapçığında, kısa bir girişten sonra hemen programın iyi ve yeni özellikleri bir liste olarak verilmiş. Amiga bilgisi olmayan biri bile, kitapçığı okuyarak programın kullanımını basitçe öğrenebilir. Kitap içinde geçen terimler anlaşılır ve açık bir biçimde girişte verilmiş. Programın menü fonksiyonları; anlam, kullanıldığı yer ve şekil gibi bilgilerle tanımlanmış. Gerekli tüm yerlerde de ekran fotoğrafları kullanılarak, kullanıcının her menüyü kolaylıkla bulması sağlanmış. Fakat kitabın sonundaki ek sayfalarda verilen bilgiler yetersiz. Örneğin RGB ve İP dosyaları kısaca anlatılmış. Kullanıcının bu tür dosyaları incelemek isteyeceğini herhalde dikkate almamışlar. Ayrıca HAM modu ve geliştirilmiş HAM modu hakkında verilen bilgiler de yetersiz. Programla verilen yardımcı programlar hakkında hiçbir bilgiye rastlamamak da bir hayal kırıklığına sebep oldu. Kitapçıkta belirtilenlere göre, program ARexx ara birimini kullanabilmekte. Fakat bu konuda da çok az bilgi olduğundan bunu da çözmek kullanıcıya bırakılmış.

Digitizer'ın kullanımını anlatan kitapçık, oldukça iyi. Gerekli tüm yerlerde fotoğraf ve detaylı bilgi mevcut. Ayrıca bu digitizer ile kullanılabilecek ek birimlere de yer verilmiş. Fakat işin garibi, bunların hepsinin de üreticisi NewTek firması. Diğer bir firmanın yardımcı ürünü kitaba alınmamaya özen gösterilmiş.

Gelelim resim digitize etmeye. İlkönce tüm sistemi el kitaplarında olduğu gibi kuruyor ve Amiga'yı açıyoruz. Hiçbir sorun yok ve tüm bağlantılar doğru. Disketteki programı takıp yüklenmesini bekliyoruz. WorkBench ekranı açılıyor ve ikon'umuzu klikleyerek programın çalışmasını sağlıyoruz. Bu arada, programda kopyalanmaya karşı korumak için hiçbir kilit ya da kitaptan soru sorma huyu yok. Yani isteyen hiçbir sorun olmadan programı harddisk'ine kopyalayabilir ve buradan da çalıştırabilir. Ama zaten önemli olan digitizer arabirimi. Programın ilk ekranında, çözünürlük ve renk modunu açıp kapamaya yarayan kutucuklar var. ilkönce siyah-beyaz digitize etmek için Color modunu kapalı bırakıyoruz. Deneme olduğu için de en düşük çözünürlüğü seçiyoruz. Program Amiga'nın tüm grafik modlarını destekliyor. OverScan için bile iki farklı çözünürlük yaratılmış.

Her neyse, kaldığımız yerden devam edelim. Kameramız da açık olduğuna göre, hemen digitize etmeye başlıyoruz. 14 saniyelik bir bekleme süresinden sonra aldığımız sonuç pek süper değil. Nedeni de kullanmış olduğumuz JVC marka, birkaç senelik bir kamera olsa gerek. Digitizier'in her kamerada iyi sonuç vermediği, böylece kanıtlanmış oldu. Elimizdeki diğer kameraları da deniyoruz. Fakat bunların hiçbiri siyah-beyaz değil. Bu da digitizer'ın resim bilgilerini yanlış algılamasına sebep olmakta. Son olarak kullandığımız Panasonic marka S-VHS videolu kamera, en iyi sonucu verdi. NewTek firması, buna çözüm olarak Panasonic marka bir siyah-beyaz kamerayı 280$'a satıyor. WV-1410 kodlu kamera ile en iyi siyah-beyaz ve renkli resimleri elde etmek mümkün.

Digitize işlemi sırasında kamera ve objenin kesin hareketsiz durması gerekli. En ufak bir hareket bile görüntüde bozukluklara yol açıyor. Canlıları digitize etmek, bir hayli sabır isteyen bir iş. Ayrıca obje ve oda ışıklandırması da çok iyi yapılmak zorunda. Kitapçıkta, buna çözüm olarak bir ya da iki floresan lambası kullanılması tavsiye edilmiş. Sarı ya da başka bir renkte ışık veren ışık kaynakları (oda ampulü), renklerin bozulmasına sebep oluyor. Fakat siyah-beyaz digitize sırasında ışık kaynağının rengi pek önem taşımıyor. İki tane normal 60-80 Watt'lik ampul yeterli.

Geçelim renkli digitize işlemine; bu, siyah-beyaza göre daha sabır gerektiren bir iş. Nedeni, aynı resmin üç defa digitize edilmesinin gerekmesi. Ayrıca renkli bir kamerayla digitize etmek de hatalı sonuç verecektir. Kamera objektifinin önünde hareketsiz (!) olarak tutulacak olan filtre her seferinde dikkatlice temizlenmeli; çünkü buradaki en ufak kir ya da çizik, resimde de görülecektir. Objemizi hareket ettirmeden ardarda kırmızı, yeşil ve mavi filtelerle digitize ediyoruz. En son olarak da renk resimlerini hafızada birleştirdiğimizde pek tatmin edici olmayan bir sonuç alıyoruz. Nedeni yine kamera olsa gerek.

Kitapta renk filtrelerine otomatik olarak kumanda eden bir arabirimin de üretilip satıldığı belirtilmekte. Bu yöntemle Auto fonksiyonunu kullanarak tüm renkleri ardarda ve otomatik olarak digitize edebilirsiniz.

Otomatik zoom'u olan S-VHS Panasonic kamerada renkli resim sonuçları biraz daha iyiydi. Fakat yine de resimlerin daha sonra Digi Paint ile yüklenip düzeltilmesi gerekli.

Program ve arabirim, 68020 ile çalışabiliyor. Bunu Commodore'un ürettiği 68020 kartı ile test ettik. Ayrıca programın multi-tasking olması da, artı bir puan sayılır. Aynı anda hem Digi-View, hem de Digi-Paint yüklüyse; resimleri, iki program arasında transfer etmek için diskete kaydetmeye gerek yok. Digi-Port adı verilen interface programı sayesinde, sayısallaştınlan video sinyali doğrudan Digi-Paint'e de gönderilebiliyor. Burada hemen gerekli değişiklikleri yapmanız da gayet kolay.

Paketin desteklediği en ilgi çekici özellik, 24 bit derinliğinde (16777216 renk) resim digitize edebilmesidir. Fakat bu resimler Amiga'da ek kart olmadan gösterilemeyeceğinden, bu özelliğin amatör kullanıcıların pek işine yarayacağını sanmam. Böyle bir resmi ya FrameBuffer aracılığıyla görebilirsiniz ya da fiyatları 5000 DM'in üzerinde olan profesyonel grafik kartlarından alarak, profesyonel masa üstü video konusuna girmiş olursunuz. Ayrıca programın güzel bir özelliği de digitalize ettiğiniz resimde ışık, kontrast ve renk ayarlarıyla oynayabilmeniz. Böylece, çok düşük maliyetle iyi resimler elde edebilmeniz de mümkün. Bunun için bir sürü deneme yapmakta da fayda var. LBJ Noise Reduction tekniği ile video sinyalindeki parazitler ve gereksiz sinyaller de mümkün olduğunca filtreleneceğinden görüntü kalitesi biraz daha iyi olacaktır.

Sonuçta Digi-View hem amatör, hem de profesyonel kullanıcılara rahatlıkla hizmet verebilecek bir donanım. Profesyonel amaçla kullanılmak istendiğinde, el kitabında belirtilen tüm yan birimleri de almaya gerek var. Ancak bu şekilde okuduğunuz sayfadaki resimlerin kalitesinde resim elde etmeniz mümkün. Amatör kullanıcı için de piyasadaki en ucuz digitizier sıfatını hala taşıyan Digi-View'la yarışabilecek digitizer yok denilebilir. Ucuz olmaması sizi sasıtmasın; piyasadaki çoğu kaliteli digitizier ile görüntü bakımından rahatlıkla yarışabilir.

# AMIGA ASSEMBLER

Merhaba assembler'cı arkadaşlar. Geçen sayıda Seka Assembler'ın genel işleyişini ve komutlarını öğrenmiştik.

Seka assembler'ın komutları, geçen sayıda anlatılanlar kadar değil. Daha anlatmadığım birçok komut ve kullanım çeşiti mevcut. Fakat bunları şimdiden anlatıp kafanızda, bunların kullanım yerlerini düşünmeniz gibi sorular bırakmayacağım. Şimdilik sizden istediğim, geçen sayıda verdiğimiz komutları ve kullanım amaçlarını dikkatlice atlamadan belleğinize yerleştirmeniz. Çünkü Seka Assembler ile çalışmak için, daha doğrusu bütün assembler derleyicileri ile çalışmanız için geçen sayıdaki komutları ve daha doğrusu bu komutların ifade ettiği kullanım tünerini iyice kavramanız, ileride süratli bir çalışma temposu oluşturmanıza zemin hazırlayacaktır.

Gerçi ben bu komutları, sizin Seka Assembler'a tamamen ısındığınızı hissedinceye kadar devamlı açıklayacak ve tekrar edeceğim. Sonuçta hepimiz Seka Assembler ı tam randıman kullanıp birer Seka kurdu olacağız.

Bu sayıdan itibaren size vereceğim örnek makina dili programlar ve Seka Assembler kullanım uygulamaları, sizin ileri makina dili uygulamalarınızın temelini oluşturacaktır.

Üzerinde çalışacağımız örneklerde sırası ile şu adımlarla hareket edeceğiz.

I- İlk önce Seka Assembler'ı bilgisayarımızın hafızasına yükleyeceğiz.

II- Daha sonra Seka Assembler'ın editörünü kullanarak verdiğimiz örnek programı dikkatlice yazacağız.

III- Şimdi bu sihirli satırlar neye yarıyormuş diye sizi fazla merakta bırakmadan, yazdığınız source satırları nasıl compile edildiğini ve çalıştırılmasını göreceğiz.

IV- Tabii örneğimizde bir çok yeni kullanım olduğunu göz önünde bulundurarak size çok geniş açıklamalar yapacağız. Ve Amigamızın işletim sistemine hafiften girip Amiga'nın 68000 işlemcisine hakimiyetini sistematik şekilde öğreneceğiz.

V- Son adım olarak oluşturduğunuz makina kodu programı diskete Execute file olarak kaydetmeyi öğreneceğiz.

Aslında assembler yazı dizimize topluca baktığımızda şimdiye kadar öğrendiğimiz şeyler Assembler'ın dörtte biri sayılabilir. Ama bu ana kadar, yani 10. sayıya kadar öğrendiğiniz bilgiler aşağıdaki örneği kavramanız için yeterli olacağına inanıyorum.

Yazı dizimizin devamı esnasında sırası ile Amiga'nın diğer Assembler ve sistem konularına da dalacağız. Bu sırada karşılaştığımız yeni Assembler ve Seka Assembler komut uygulamalarını yeri geldikçe açıklayacağız.

Tabii bu açıklamalarda sizin bu sayıya kadar olan bilgilerinizden oluşan belli bir pratik bilginiz olduğundan, benim verdiğim örnekleri inceleyip yenilerini üretmek ve keşfetmek zevkine varacaksınız. Daha ileri örnekleri ve Assembler uygulamalarını da işlerken, daha anlarlı bir tavırla izleyerek, onları algılamada büyük kolaylık edineceğinize inanıyorum.

Şimdi yukarıda bahsettiğimiz işlem adımlarını sırası ile görelim.

I- Bu andan itibaren sizin bir adet Seka Assembler derleyicisine sahip olduğunuzu varsayarak yazımıza devam ediyorum.

Şimdi Seka Assembler derleyicisinin bulunduğu disketi sürücüye takın ve eğer derleyici kendi başına ekrana çıkacak şekilde düzenlenmiş ise. program kendiliğinden yüklenecektir.

Seka derleyicisinin bulunduğu disket, bir compact program paketi içinde bulunabilir. Çoğunlukla böyle disketlere Utility Disk adını veriyoruz. Ve tabii çoğunlukla utility disketleri sürücüye taktığınızda kendiliğinden ekrana bir menü gelmektedir. Kullanıcı ise bu menüdeki talimatlara uyarak istediği programı çağırabilir. Tabii siz de menüden Seka Assembler'ı bularak, onu yüklemek için ne yapılması gerektiğini öğrenip Seka'yı çalıştırabilirsiniz. Çoğunlukla compact utility disketlerdeki programların çalışması şu şekilde olur.

Her programın birer tuşu vardır. Bu tuşlar çoğunlukla Fonksiyon Tuşları diye adlandırdığımız Amiga klavyesinin en üst seviyesindeki F1'den F10'a kadar olan tuşlardır. Biz de bu tuşları kullanarak ekrandaki açıklamalara göre Seka'yı yükleyebiliriz.

Fakat yine de her ihtimale karşı, bir türlü Seka'yı yükleyemezseniz, size en yakın Amiga bayisine gidip, bizzat onlardan Seka yi alarak, yüklenişini yerinde öğrenebilirsiniz.

Tabii yine üzerinde dikkatle duruyorum ve tekrarlıyorum. Piyasada iki ayrı Seka derleyicisi ve bunların her ay değişen bir sürü versiyonları mevcut. Kullanacağımız Seka derleyicisinin ismi ve versiyonu şu şekilde olmaktadır.

MASTERSEKA 1.51 veya daha yukarı bir versiyon. Bu arada söylemeden geçemeyeceğim. Geçen ayki yazı dizisinden sonra yeni versiyon Master Seka'larda geldi. Hatta Master Seka 1.80'li versiyonları da su anda mevcut. Tabii söylememe gerek yok. Yine bir sürü ek komut ve kullanım kolaylıkları eklenmiş. Ben bu versiyonları sizin bu anda bulamayacağınızı düşünerek açıklamalarıma ve çalışmalarımıza versiyon 1.51 'dan itibaren başlıyorum.

Şimdi Master Seka'nın 1.51 versiyonunun ekranda hazır olduğunu düşünerek devam ediyorum.

Başlangıçta sorulan memory ile ilgili soruları bir önceki sayıda açıklamıştık. Yine de şöyle özetleyelim.

Burada yazacağımız sayılar aşağıdaki örnek için yeterli olmaktadır.

CHIP OR FAST > sorusuna C (RETURN) olarak cevap veriyoruz.

WORKSPACE > sorusuna ise 40 (RETURN) olarak cevap veriyoruz.

Gerçi aşağıdaki kısa makina dili programının çalışması için 5 Kbyte'lık yer de yeterli olmaktadır. Ama yine biz rahat bir çalışma onamı için 40 Kbyte'lık bir yer açıyoruz.

Şimdi ESCAPE tuşuna basarak derleyicinin editör moduna geçiyoruz ve aşağıdaki source metnini aynen klavyeyi kullanarak editöre yazacağız. *

Fakat daha önce bilmeniz gereken bir konu daha var.

Assembler source'larınızı yazarken veya hazırlarken hata yapmamaya dikkat edeceksiniz. Çünkü bazı hatalar çok kötü sonuçlar doğurabilir. Tabii bu hatalar bilgisayarınızı bozar demiyorum; ama bozmasa da kaybolan emeğiniz bilgisayarınızın bozulduğundan daha çok sizi üzecektir (Benim başıma çok geldi).

Source yazımı esnasında nasıl hatalar yapılabilir?

En sık yapacağınız ve en basit hata, syntax hatası olabilir. Yani komutların yazımında hata yapabilirsiniz. Mesela Move yerine Movd veya Moev veya buna benzer bir sürü kelime hatası yapılabilir. Bu gibi hataları derleyicimiz compile işlemi esnasında şıp diye yakalayacaktır.

Ama bir de komutun text kısmında değil de parametre kısmında bir hata yapabilirsiniz. O zaman olacakların sorumlusu hatayı yapan olacaktır.

Olmaması gereken bir yerde yanlış bir sayı yazılırsa, bilgisayarın göstereceği tepki ne olur onu tahmin etmek çok güç. Çoğunlukla bilgisayarınız kilitlenebilir. Veya bilgisayar kilitlenmez de ekran da karışıklıklar olabilir. Ses rutinlerinde bir hata yapılmışsa, bilgisayarınız istenmeyen sesleri çıkarabilir Ya da program çalışıyor gibi gözükerek belli bir zaman sonrasında saatli bomba gibi patlayabilir! (Şakaydı). Programınız çalışıyor gibi gözükebilir ve belli bir zaman sonra az önce söz ettiğimiz hatalardan birini gösterebilir.

Seka Assembler'da hatalar iki türlü ortaya çıkabilir: birincisi programınızı yazdıktan sonra compile işlemi sırasında; ikincisi ise programı çalıştırdığınızda.

Gerçi compile işlemi esnasında hata yapmanız çok düşük bir ihtimal. Çünkü compile işlemi sırasında hata yapmak çok zor. Ancak programınızın başında origin! ve obje kodunu memory'de Seka Assemblerin çalışma adresi üzerinde veya sistem için önemli bir adresin üzerinde oluşturacağını söylersek hata onaya çıkmış demektir. Böyle bir durumda artık ok yaydan çıkmış demektir. Büyük ihtimal ile source'ınızı kaybetmiş bulunuyorsunuz. Tabii compile işleminden önce source'ınızı diskete kaydetmemişseniz.

İkinci hata olarak en sık karşılaşılan hatalar, komut parametrelerinde olmaması gereken veya yanlış yazılmış sayılardır.

Bu durumda, da source listesini kaybedebilirsiniz. Sîze Önerim, benim de her zaman yaptığım gibi, programınızın üzerinde en ufak bir değişiklik yapsanız bile Seka editöründen çıkar çıkmaz source listesini diskete save etmenizdir. Bu sizin açınızdan yararlı olacaktır. Save işleminden sonra, programınızı korkusuzca compile edebilir ve çalıştırabilirsiniz.

Tabii program source'larının kayıt işlemlerinin zamanlamalarını sizin Assembler bilginiz ve çalışma şekliniz ile zaman-

la orantılayacaksınız. Örneğin tecrübeli bir programcı programında yaptığı değişikliklerin sonrasında compile ve run işlemlerinde bilgisayarı kilitleyip kilitlemeyeceğini çok iyi bilir. Ve kilitleyeceğine inandığı değişiklikleri, daha tehlike başlamadan gereken kayıt işlemlerini yapar.

İşte Assembler yazı dizimizde yeni bir boyut açıyoruz.

Yan kutudaki makina dili programında Amiga sistem library Merinin ne olduğu ve nasıl çalıştırıldığı, ardından bu library uygulamalarını kendi programımıza nasıl dahil edeceğimiz ve nelere dikkat edeceğimizi öğreneceğiz.

Yıldızlı satırlardan itibaren gördüğünüz her karakteri aynen seka editör ekranına aktarmalısınız.

Son satın da yazdıktan sonra artık açıklamalara geçebiliriz.

Programımızın genel amacı, intuition library üzerinden, Amiga'nın Workbench ekranında basit bir window açmaktır.

• Artık editördeki yazım işiniz bitti. ESCAPE tuşuna basarak editörden çıkabiliriz. Şimdi Seka'nın direkt komut modundayız. Buradan bir önceki sayıda verdiğimiz tek veya iki harflik bütün komutları kullanabiliriz.

Programımızı compile etmenin zamanı gelmiştir. Fakat daha önce yapmamız gereken çok önemli bir şey var. Programın source listesini diskete kayıt etmek. Bunun için ,"W DF0:İsim" komutunu kullanacağız. İsim yerine siz de source'un diskete hangi isim ile kayıt edilmesini istiyorsanız, onu koyabilirsiniz. Kayıt için son bir şey daha söylememiz gerekiyor. Derleyici source listesini diskete daima sizin verdiğiniz ismin sonuna ".S" ibaresi ile kaydeder. Nedeni ise onu diğer Amiga file'larından ayırıp disket directory'sinde source listelerini temsil eden file isimlerini kolayca ayırt etmemiz içindir.

Tabii şu anda editörde hazır durumda bir programımız çalıştırılmayı bekliyor. Hemen A (Compile) komutunu verip iki defa RETURN tuşuna basın. Kısa bir süre sonra bir satır aşağıda NO ERRORS mesajı belirecektir. Böylece herhangi bir Syntax hatası yapmadığımıza emin olabiliriz.

Bu andan itibaren source listesinin obje kodu, Seka çalışma bölgesi içinde hazırdır.

Oluşan makina kodu programı çalıştırmak için JSTART veya GSTART komutunu vereceğiz. GSTART'ı kullanırsak ardından iki defa RETURN tuşuna basmalıyız (Daha sonra açıklanacak). Görünürde hiçbir şey olmamış gibi gözükebilir. Fakat hemen Seka derleyicisinin ekranının arkasındaki ekrana (Workbench ekranına) bir göz gezdirirseniz, Benim window'um isimli oir window açıldığını göreceksiniz.

Eğer programı çalıştırdığımızda bilgisayarınızın power led'i yanıp sönmeye başlarsa veya mouse işaretçiniz hareket etmiyorsa bilgisayarınız kilitlenmiş demektir. Böyle bir durumda ya bilgisayar kendisini bir guru mesajı ile reset eder ya da kendi halinde bekleyip sizin onu reset etmenizi bekler. Örneğimizi çalıştırdığınızda böyle bir sonuç ile karşılaşırsanız hemen derleyiciyi tekrar yükleyip, ardından "R isim" komutunu kullanarak örneği yükleyip dergideki döküm ile karşılaştırınız.

Evet, yazdığınız satırlar işte bu window'un yaratılması içindi. Artık sizin de Workbench ekranında tamamı ile kendi ürününüz olan bir pencere mevcut. Tamam çok güzelde, derleyicinin editörüne

```
***                AMIGA DÜNYASI
***AMIGA INTUITION LIBRARY WINDOW EXAMPLE
***                ASSEMBLER KURSU ÖRNEK 10.1
***


start:    move.l  4,a6
                  lea             INTNAME,al
                  jsr             -$228(a6)
                  move.l  d0,INTBASE
                  beq     EXIT3

                  move.l  INTBASE,a6
                  lea     WINDOW,a0
                  jsr             -$cc(a6)
                  move.l  d0,WINBASE
                  beq     EXIT2

LOOP:  btst               #10,$dff016
                  bne             LOOP

EXIT1: move.l  WINBASE,a0
                  jsr             -$48(a6)
EXIT2: move.l  4,a6
                  move.l  INTBASE,al
                  jsr             -$19e(a6)
EXIT3: rts
*
INTNAME:          dc.b    "intuition.library",0
WINNAME:          dc.b    "Benim Window'um",0

WINDOW:           dc.w    20,20
                  dc.w    300,100
                  dc.b    0,1
                  del     0
                  del     $1+$2+$4+$8
                  del     0,0
                  del     WINNAME
                  del     0,0
                  dew     200,50
                  dc.w    400,200
                  dc.w    1

INTBASE:          del     0
WINBASE:          del     0
```

bir şeyler yazdık. Sonra onu compile ettik. Ardından çalıştırdığımızda ortaya bir window çıktı. Şimdi hepinizin bu source listesi üzerinde az çok bir fikriniz vardır. Hemen sizi bir sürü sorularla yalnız bırakmayıp bu esrarlı ve bilinmeyen dolu satırları açıklığa kavuşturalım.

Bu arada JSTART ve GSTART harflerinin ne anlama geldiğini size kısaca anlatayım.

J komutu (jump) hafızada herhangi bir makina dili programını çalıştırmak için kullanılır, ikinci harf olarak yazdığımız START ise benim programlama "tekniğim ile ilgilidir. Anlamı ise source koddaki programın başlangıç label'ının ismidir. Ben bu programda başlangıç label 'ı için START demiştim. Siz de kendinizce kolay gelebilecek başka label isimleri kullanabilirsiniz. Mesela başlangıç label'ımızın ismi AMIGA olsaydı, Biz programı compile ettikten sonra çalıştırmak için JAMIGA yazmamız gerekecekti. Yani J komutunun çalışma sekli, J + LABEL'du. Aynı zamanda J ile AMIGA arasında isteğe göre boşluk da bırakabilirsiniz (J AMIGA gibi). Veya sadece J komutunu verirseniz, LABEL ismi vermezseniz, bilgisayar otomatik olarak source kodunun başından itibaren programı çalıştırmaya başlayacaktır.

GSTART komutu için de aynı şeyler geçerlidir. Fakat JO ile arasında ufak bir fark vardır. GSTART komutunu verdiğinizde, bilgisavar programı çalıştırmadan önce size BREAKPOINT soracaktır. Bunun anlamı, programın ortasında bir yerde işlemci RTS komuru olmadan RTS görmüş gibi Sekaya geri dönmesini isteyebilirsiniz. İlk düşünüşte bir anlam veremeyebilirsiniz. Fakat yerine göre BreakPoint'in yaran çok olabilir. En basitinden hata arama ve tespit etmede yaran büyük olmaktadır. Veya vine programın belli bir yerinde programı durdurup Registerlerin değerlerini öğrenmeniz gerekebilir. Ya da başka birisinin programını kurcalarken işlem adımlarının birbirinden ayırmak için bu komutu kullanabilirsiniz. Kısacası BREAKPOINT, 68000 makina kodunun yaran çok olan bir kullanım modudur.

Bu sayı için bize ayrılan sayfalar doldu. Yazı dizimize bu aylık son veriyoruz. Son örneğimizin tam açıklamasını gelecek sayıda yapacağız. Buna ek olarak gelecek sayıda Amiga Library'lerine de gireceğiz ve yukarıdaki programda da görüldüğü gibi son derece yararlı olan bu sistem rutinlerinin, basit ama can sıkıcı işlemleri kolayca ve zahmetsiz yapmamıza ne kadar yaradığını göreceksiniz.

# AMIGA DOST

*CAN ÖZTURK*

***CLI kursumuzda daha önce açıklamalarını yaptığımız önemli DOS komutlarından bazılarına bu ay daha yakından bakacak ve kullanımlarını daha detaylı olarak örneklerle göreceğiz.***

## PROTECT

Eğer bilgisayarınızın diskete kayıt yapmasını istemiyorsanız, teyp ve video bantlanndakine benzer bir yöntemle disketin üzerinde yeralan plastik tırnağı kullanabilirsiniz. Bu sayede disketinizi en emin yoldan silinmekten kurtarmış olursunuz. Protect komutu da, diskette yeralan dosyaları tek tek silinmeye karşı korumak için kullanılır. Bu komutla protection bit'i denen ve dosyanın disket üzerinde hangi durumda kayıtlı olduğunu belirten bit'i ayarlayabilirsiniz. Burada yapabileceğiniz ayarlamalar, yalnızca silinmeye karşı korunmayla ilgili değildir. Eğer list komutuyla c directory'sinin listesini alacak olursanız, **rwed** olarak dört ayrı protection bit'inin durumunu görebilirsiniz. Bu bitler aşağıdaki şekilde görevlendirilmişlerdir:

r (read):Dosya okunabilir.
**w** (write):Dosyaya kayıt yapılabilir.
**e** (execute): Dosya çalıştırılabilir.
d (delete): Dosya silinebilir.

Bu bit'ler negatif olarak ayarlanmışlarsa, yukandakilerin tersi durumunda oldukları anlaşılır. Şimdi de örnekler:

**1> protect df0:c/run -d** (dosya silinemez)

**l>protect df0:c/type +rwe** (dosya okunabilir, yazılabilir, çalıştırılabilir)

Ayrıca + ve - yerine FLAGS ve ADD ve SUB argümanları kullanılabilir:

**1> protect df0:c/list SUB e** (list komutu çalıştırılamaz)

**1> protect df0: c/l ist ADD e** (list komutunu eski durumuna getirir)

**1> protect df0:c/type FLAGS -r-w-e-d** (bütün bitleri negatif yapar)

**1> protect df0:c/type FLAGS rwed** (type komutunu eski durumuna getirir)

Workbench 1.3'te rwed bitlerine ek olarak 4 yeni protection bit'i eklenmiş. Bunlar:

h (hidden): Dosyanın dir listesinde görülmesini sağlar.
**s** (script): Script dosyalarının başlarına execute yazmadan kendi isimleriyle çalıştırılmalarını sağlar.
**p** (pure): Komutun, resident listesine konabilecek türde olduğunu belirtir.
**a** (archive): Copy işlemini düzenler.

Örnekler:

**1 > protect df0:.info +h**
(info dosyasını görünmez hale getirir)

1 >protect **df0:s/startup-sequence** +e ile startup dosyasını yalnızca adını yazarak çalıştırabilirsiniz. Bu özellik Ed gibi herhangi bir editör programı ile yazılan ve AmigaDOS komutlarından oluşan script dosyalan için geçerlidir.

**1> protect df0:c/type -p**
yazarsanız, type komutunu bellekte hazır (resident) olarak kullanamazsınız. Bu özellik AmigaDOS'un multitasking olmayan birkaç komutunu belirtmek için kullanılmakta:

**1> protect df0:data/listel +a**

Copy komutu daima **a** bit'i negatif olan dosyalan kopyalar. Bu nedenle, yukandaki biçimde ayarlanan liste 1 dosyasını copy komutuyla kopyalayamazsınız. Bununla birlikte bu dosyaya bir kayıt yapılacak olursa, bu bit otomatik olarak negatif hale getirilir.

## ASSIGN

Bu komut bütün AmigaDOS komutları içinde en pratik ve en sık olarak kullanılanlardan biridir. Yaptığı işlem, directory'leri ve araçları (device) başka directory ve araçlara devretmektir. Assign komutu argümansız veya LIST argümanıyla yazıldığında bir assign listesi verir. Bu listeyi CLI/SHELL'e girip;

**l>assign**

yazarak aşağıdaki şekilde alabilirsiniz.

Volumes:
RAM DISK [Mounted]
Workbench [Mounted]

Directories:

| | |
|---|---|
| CLIPS | RAM DISK:clipboards |
| ENV | RAM DISK:env |
| T | RAM DISK:t |
| S | Workbench: s |
| L | Workbench:l |
| C | Workbench:c |
| FONTS | Workbench:fonts |
| DEVS | Workbench:devs |
| LIBS | Workbench:libs |
| SYS | Workbench: |

Devices:

PIPE AUX SPEAK NEWCON DF0
PRT PAR SER RAW CON
RAM DH0

Bu listede üç ayrı başlık göze çarpmakta. Bunlar:

VOLUMES: Volumes AmigaDOS tarafından tanınan disket adlarını gösterir. Bu adlar disket sürücüdeki disketin (Workbench) veya RAM DİSK vb. olabilir. Disk ikonlarındaki adı değiştirdiğinizde, volume adı da değişir. Mount ifadesi disketlerin sistemde hazır olduklarını belirtir.

DIRECTORY: AmigaDOS tarafından tanınan directory'ler, adlan ve hangi directory'lere bağlı olduklarını belirtir şekilde gösterilmişlerdir. Örneğin S directory'si Workbench disketindeki S directory'sine bağlıdır. Eğer istersek ASSIGN komutuyla S directory'sinin bağlı olduğu directory'yi değiştirebiliriz:

**I > makedir RAM:s**
**l>assign s:RAM:s**

Yukanda, RAM Disk'te yeni bir s directory'si yarattık ve s'yi RAM:'daki bu yeni directory'ye devrettik. Bundan sonra s adıyla yapılacak herhangi bir referans RAM:'da bulunan s directory'sine gidecektir. Eğer istersek ASSIGN listesine yeni directory adlan da ekleyebiliriz. Örneğin:

**1> assign ramses: ram:s**

Ramses adında yeni bir directory adı yarattık. Eğer Ramses diye bir directory çağırılacak olursa bakılacağı yer RAM'daki s directory'sidir.

DEVICES: Devices yani araçlar Amiga ile birlikte kullanılan dahili (DF0:, RAM:, RAD: gibi) ve harici (DF1:, DH0:, PRT:) araçların adlarını belirtir.

Bir araçtaki programı başka bir araca kopyaladığınızda (örneğin df0:'dan dh0:'a). Assign listesi değişmez. Örneğin program font yüklemek istediğinde bu font'ları DH0'dan değil, yine df0'dan arar. Eğer programın hard diskteki font'ları yüklemesini istiyorsanız, şu komutu verebilirsiniz:

**1> assign fonts: dh0:fonts**

Assign komutunun da Protect komutunda olduğu gibi 1.3 versiyonunda bazı yenilikler yeralmakta. Bunlar EXISTS ve REMQVE argümanları. EXISTS ile herhangi bir disk, directory veya araç adının devredileceği directory veya dosyanın varolup olmadığını anlayabilirsiniz. Örneğin:

**1> Assign >nil: Workbench 1.3 exists**

komutu ile Workbench disketinin DF0:'da olup olmadığını kontrol etmek mümkündür. >nil komutu ile hata mesajı almayı engellemiş olursunuz. Ancak AmigaDOS'un Warn flag'ı 5 (enor) olarak ayarlanır ve siz de bunu bir script dosyasında aşağıdaki gibi kullanabilirsiniz:

```
assign >nil:workbenchl.3:exists
if warn
echo "Lütfen Workbench disketini takın."
endif
echo "Workbench disketi sürücüde."
```

Remove seçeneği ile assign listesinde bulunun bir araç veya disk adı listeden çıkarılır. Örneğin:

**I > assign RAD: remove**

RAD disk'i kapatır. RAD'ı tekrar mount komutuyla sisteme dahil edebilirsiniz.

## CHANGETASKPRI

Amiga, multitasking bir bilgisayar olduğundan ve her programı run komutuyla ayn bir task numarası ile çalıştırdığından bahsetmiştik. Changetaskpri komutuyla bu task'ların önceliklerini belirlemek elinizde. Örneğin aynı anda hem yazıcıdan uzunca bir yazı çıkarmak hem de kelime işlem programınızla yazı yazmaya devam etmek istiyorsunuz diyelim. Eğer basım işleminin çok hızlı olmasının bir önemi yoksa , bu işlemi daha düşük bir task numarası ile yavaşlatıp merkezi işlemcinin diğer task'ı daha hızlı çalıştırmasını sağlayabilirsiniz. Bunun için iki ayrı CLI/SHELL penceresi açın. Birinde:

**l>changetaskpri -125** ötekinde ise;
**l>changetaskpri +125**
komutunu verin. İlk pencerede

**1> copy df0:dosya to prt:**
yazarak dosyayı yazıcıya gönderin. Daha sonra mouse ile öbür pencereye klikleyerek:

**1> run df0:wp**
ile kelime işlem programınızı çalıştırın. Gerçi bu işlemde iki task arasındaki hız farkını farkedememeniz normal ancak iki işlem de bittiğinde ayrı ayrı

**l>dir df0:**
komutunu verdiğinizde listeleme hızlarındaki farkı kolayca görebileceksiniz.

Şimdi de AmigaDOS'un pek bilinmeyen bir özelliğinden bahsedelim. LOAD-WB komutunu -debug argümanıyla kullandığınızda Workbench menüsünde yeni bir menu seçeneği belirecektir. Burada Debug ve Flushlibs adlı iki yeni seçenek göreceksiniz. Bu seçeneklerden flushlibs ile Workbench, bellekte kullanılmayan bütün kütüphaneleri, fontları vb. kapatarak boş bellek haline getirir. Debug seçeneği ile ROM'da yeralan ROMWACK adlı hata düzeltici program çalıştırılır. Bu programla seri porttan başka bir bilgisayara bağlanarak onun belleğini inceleyebilir ve hataları düzeltebilirsiniz. Tabii sözüm assembler ve c ustaları için.

# AMIGA SALATASI

*TUNÇ DİNDAŞ*

Bütün oyunculara selam. Bu sayımızdan itibaren AMIGA SALATASI köşemiz biraz değişiyor. Artık bu köşenin tamamını ben üstlendim. Birbirinden değişik cheat ve tipslerle oyunları hep beraber bitireceğiz. Her köşe gibi bu köşeyi de uzun süre ayakta tutacak olan yegane şey sizin mektuplarınız olacak. Uzun lafın kısası severek oynadığınız oyunlardaki tipsleri ve cheatleri bana gönderirseniz başka arkadaşlara da yardımcı olmuş olursunuz. Yaptığınız oyun haritalarını da bana gönderebilirsiniz. Yalnız oyun haritaları hakkında bazı açıklamalar yazmak istiyorum. Göndereceğiniz oyun haritalarının çok temiz olarak çizilmesi şart. Artık başlayalım.

### ▲*ARKANOIDII:*

Eski ama türünün en iyi örneklerinden olan ARKANOID için mükemmel bir cheat. Oyunun high skor tablosuna 'DEBBIE S' yazarsanız sonsuz hakka sahip olursunuz. Adı boşluğuyla beraber yazmayı unutmayın.

### ▲ *HYBRIS:*

Eski ama kaliteli shoot'em up'lardan olan HYBRIS için bir sonsuz hak cheat'i. Oyunda high skor tablosunda 'COMMANDER' yazarsanız oyunu sonsuz hak ile bitirebilirsiniz.

### ▲ *LEISURE SUIT LARRY:*

Oyunun sıkıcı ve profesyonel sorularını geçmek için ALT ve X tuşlarına basın. Yaşınız kaç olursa olsun.

### ▲ *SWORD OF SODAN:*

Yine klasik bir cheat. Oyunun high skor tablosuna 'NANCY' yazıp Return tuşuna basarsanız sonsuz hakka sahip olabilirsiniz.

### ▲ *XENON:*

En baba shoot'em up'lardan olan XENON'da maalesef bir cheat yok. Ama oyun için bir tips mevcut. Oyunun ikinci kademesinin ikinci bölümünde, hemen başta bir hak kaybederseniz, daha sonra başka hiç bir yaratıkla karşılaşmazsınız.

### ▲*VIRUS:*

İşte zorlu oyun VİRÜS'den bir cheat. Oyunun cheat moduna geçmek için nümerik klavyeden ENTER'e basılı tutarak 'P'ye basın. Daha sonra 'P'ye basmayı bırakın. 'ENTER' basılı tutmaya devam edip 'O'ya basarsanız, cheat modunu açmış olursunuz. Bundan sonra aşağıdaki tuşlarla bu modu değerlendirebilirsiniz.

F= Fuel tazeleme.
L= Yeni hak ve misille ekleme.
C= Özel efektler.
N= Oyuna dönüş.

### ▲ *VENUS THE FLYTRAP:*

Gremlins graphics'in mükemmel bir oyunu olan VENUS geçen aylarda bizi oldukça çok başında tutmuştu. İşte bu oyunun bütün kademe passwordları

(İhtiyaç yok) - Forbidden Forest
Mantids - Frozen Wastes
Cicadas - Dead City
Psylips - Wood World
Pierids - Kaverns
Satyrid - Death Valley
Lycalnid - Creeping Swamp
Pyralid - Tech World
Woctuid - Translucent Planes

### ▲ *MIDNIGHT RECISTANCE:*

Bu sevilen blast'em-up için çok işinize yarayacak bir cheat; Oyunu durdurup 'it's easy when you know how' yazarsanız, ölümsüz olursunuz.

### ▲ *LEGEND OF LOST:*

Password ekranında bir de 'EDLER' yazmayı deneyin bakalım neler oluyor.

### ▲ *THE UNTOUCHABLES:*

Oyunu oynamaya başlayın ve bir süre sonra pause yapın. Şimdi 'SOUTHAMPTON GAZETTE' yazın.

### ▲ *DRAGON BREED:*

Zorlu shoot'em up'ı bitirme zamanı geldi. Oyunu pause yapın ve İREM' yazın. Şimdi sonsuz hakkınız mevcut. 'N' tuşunu kullanarak öteki kademelere gitmenizi sağlayan teleportlara ulaşabilirsiniz.

### ▲ *HORROR ZOMBIES:*

Oyun daha yeni olmasına rağmen oyunun tüm passwordlerini buldum. Gerçi oldukça kolay oldu ama bunu size zamanında yazıyorum.

2. bölüm WOLFMAN
3. bölüm HAMMER
4. bölüm LUGOSI
5. bölüm NOSFERATU
6. bölüm GARILC
7. bölüm BOGEYEATER
8. bölüm CUSTODES

### ▲*LEMMINGS:*

Psygnosis, mükemmel oyunlarından birisini daha piyasaya sürdü. Oyun şu ana kadar yapılmamış bir türde. Aşağıdaki passwordler 'FUN' bölümü için.

15. LCANNMDPCJ
18. KKJNFLBCDS
19. NJNOHCADDS
20. HLFLCIOEDT

Aşağıdaki password'ler de 'TRICKY' bölümü için. Bu passwordları seveceksiniz. Çünkü 'TRICKY' bölümü gerçekten çok zor.

3. bölüm LAJJLEMBEW
4. bölüm MKILDMCCES
5. bölüm OJLDMBADEL

### ▲*SPEEDBALLII:*

Oyunda liglerde başarılı olmak için oyuncularınızın giysilerine dikkat etmelisiniz. Özellikle kavga durumlarında elbiseleriniz çok yıpranıyor. Bu sebeple eldiven ve vücut koruyucularını almayı unutmayın.

### ▲ *ESCAPE FROM.:*

Oyunda adamınızın yavaş hareket ettiğini görmüşsünüzdür. Eğer adamınızı hızlı hareket ettirmek yani koşturmak istiyorsanız, 'SPACE' tuşuna basın.

### ▲ *SENTINEL:*

Bu klasik oyun için passwordlar hiç bitmiyecek.

| LEVEL | PASSWORD |
|---|---|
| 5081 | 54030749 |
| 5117 | 51135904 |
| 5161 | 66462866 |
| 5205 | 56497169 |
| 5246 | 05357485 |
| 5291 | 95251877 |
| 4604 | 00483548 |
| 4643 | 56468461 |
| 4682 | 61059310 |
| 4700 | 47417191 |
| 4748 | 43724986 |
| 4777 | 53448476 |
| 3351 | 54987134 |
| 3370 | 59186886 |
| 3385 | 15477910 |
| 3420 | 37383545 |
| 3461 | 43240019 |
| 3490 | 44675466 |
| 3522 | 74534598 |
| 3556 | 57797306 |

Bu aylıkta bu kadar. Gelecek ay mektuplarınızı, bulduğunuz tipleri, cheatleri bana göndermeyi unutmayın. Görüşürüz....

✉

*Sayın AMIGA DÜNYASI yetkilileri.*
*Her türlü övgüye layık bir dergi çıkardığınız için öncelikle sizi kutlarım. Derginizi çıktığı günden beri okuyorum. Ama birkaç soruma yanıt bulmuş değilim.*
*Sorularım şunlar:*

*1- Amiga CD-ROM aleti ile Amiga 500 arasında bir bağlantı kurulabilir mi? Yapılabilir ise CD-ROM sürücüsü Amiga 500 ile kullanılabilir mi? CD-ROM aletinin fiyatı nedir?*

*2- FIA-18 Hornet oyununun amaç ve görevleri hakkında bilgi verebilir misiniz?*

*Ayrıca Amiga 500 ile oynanabilen simulasyon oyunları hakkında mektuplaşmak isteyen arkadaşlar için adresimi yayınlarsanız çok sevinirim.*

Murat PİRİM
Terminal cad. Otel Oral karşısı
Özerdemli yapı koop. B BLOK. No:24
ERZURUM

☞Sayın PİRİM,

Sorulannızı ilgili arkadaşlara sorduk. Yanıtların sizin için yeterince aydınlatıcı olacağını sanıyoruz.

1- Amiga 500'le CD-ROM aleti arasında bir bağlantı yapılabiliyor. Fakat CD-ROM fiyatlan hem pahalı, hem de isteyeceğiniz hiçbir program CD olarak mevcut değil. Şimdiye kadar çıkan CD'ler; birkaç oyun, incil, ansiklopedi, sözlük ve public Domain diskler ihtiva etmekte.

2- Bu sorunuzu yönelttiğimiz simulasyoncu arkadaşlar, çok eski bir oyun olan F-18 interceptor'ün adını duyduklarında oldukça şaşırdılar. Birçok yeni Amiga'cı tarafından bilinmeyen bu eski fakat güzel simulasyonun senaryo ve kurgusu hemen, hemen birçok simulasyonla aynı. Başkanın uçağına refakat ederek, onu havadan gelebilecek saldırılara karşı korumak, bir denizaltıyı bombalamak veya kontrolden çıkmış bir balistik füzeyi takip ederek havada imha etmek bu görevlerden bazıları. Eğer F-18'i seçerseniz, görevlere başlayabilmek için havalandıktan sonra, kalktığınız uçak gemisine başanlı bir iniş yapmanız gerekiyor. Bu eski fakat güzel oyunda başarılar.

✉

*Sayın AMIGA DÜNYASI dergisi yetkili ve çalışanları,*

*Ben derginize, ilk çıktığından beri aboneyim. Derginizin amigacılara büyük faydası olduğuna inanıyorum. Amiga hakkında henüz yeterli düzeyde bilgim yok. Geçen sayınızdaki bir yazınız hakkında soru soracaktım. Hardware kurşundaki Amigayı I MB'ta dönüştürme konusunda yardımcı olursanız sevinirim. Eğer Amigamı bu şekilde 1MB'ta çevirirsem, bazı programların çıkmaması sorunu ortaya çıkabilir mi? Hangi programlar bu şekilde sorun çıkartabilir? Ben oyunlarla fazla ilgilenmiyorum. Sadece eğitici, grafik, animasyon vb. programlarla ilgileniyorum. Bu tip programların çalışmaması söz konusu olabilir mi°*

*Amigayı 1MB'ta nerede dönüştürebilirim? Burada araştırdığım bilgisayar merkezlerinde yapılamıyacağını söylediler. Bu konuda da yardımcı olursanız sevinirim. Benim ek 512K belleğim var. Bununla birlikte hafıza 1.5 MB olur mu?*

*Diğer sorunum disklerle... Maxell kullandığım halde devamlı bozuluyorlar. 'Error validating disk', 'Key 880 checksum error' ve 'read/write error' gibi hataları düzeltebilirmiyiz? Diskdoctor'u denediğimde öyle bir komutu tanımadığını söylüyor.*

*Test Drive If de Muscle Cars'dan nasıl araba yükleyebilirim? Test Drive III çıktı mı?*

*Test Drive için bir ipucu vermek istiyorum. Arabayla hız yaptığınızda arkanızdan trafik polisi gelecektir. Polisi yanıltmak için bir an için yoldan çıkın, o zaman polis sizi görmeden geçip gidecektir.*

*Saygılarımla,*

Salim BAYRAKTAROĞLU

☞Sayın BAYRAKTAROĞLU,

Günümüzde Amiga sadece bir oyun aracı olarak görülmekten çıktı. Amiganın birçok alanda verimli olarak kullanılabileceğini birçok kullanıcı anlamaya başladı. Sorularınızı yönelttiğimiz arkadaşlar onları üç grup halinde yanıtladılar. Aşağıdaki satırların merakınızı gidereceğini umarak iyi çalışmalar dileriz.

1- Bahsettiğiniz şekilde Amiganızı 1MB'a çıkarttığınızda, sizin ek olarak aldığınız hafızayla beraber 1.5MB'a ulaşamazsınız. Ayrıca bilgisayarın içindeki ciplerle oynayarak hafızayı arttırdığınız zaman hangi programın çalışıp çalışmayacağını anlamak imkansız. Bunu sadece denediğiniz zaman anlayabilirsiniz. Fakat sizin zaten ekstra 512K'ınız olduğu için bu işlemi yaptırmanıza gerek yok.

2- 3.5 inçlik disketlerde kaliteyi her zaman marka ile garantiliyemiyorsunuz. Error Validating Disk, hatasını düzeltmek için DISKDOCTOR kullanmalısınız. Yalnız bu programı kullanırken şöyle yapmalısınız. Önce 'diskdoctor df0:' yazarak programı yükleyin. (Burada df0: yazmamızın sebebi; bozuk disketi takacağımız sürücüyü programa belirtmektir. Eğer çift sürücünüz varsa; diskdoctor df1:'de yazıp bozuk disketi ikinci sürücüye takabirsiniz.) Sonra da bozuk disketinizi içine bilgi kaydedilebilecek durumda sürücünüze takarak 'return' tuşuna basın. Program çalışmaya başladıktan bir müddet sonra sizden diskdoctor'u yüklediğiniz disketi tekrar sürücüye takmanızı isteyebilir. Bu durumda disketi takın ve bunun ardından program sizden tekrar isteyince, bozuk disketinizi yeniden takın. Program işini bitirdiğinde bir mesaj vererek bunu size bildirecektir. Fakat bu program her zaman Validating hatasını düzeltemeyebilir. Bu durumda Disk Master'la kurtarabildiğiniz dosyaları kurtarıp, disketinizi formatlayın. Key 880 checksum error'ü düzeltmek için yapabileceğiniz hiç bir şey yok. Bu hata, sadece BOOT'tan yükleyen ve DOS formatında olmayan oyun veya programlarda olur. Sebebi ise virüs yüzünden BOOT'un silinmiş olmasıdır. Eğer disketinizi kaydedilebilir konumda tutmazsanız hiçbir şey olmaz.

Read/write error için yapabileceğiniz fazla birşey yok. Sadece bazı özel programlarla kurtarabilme olasılığınız var. O programlarda önümüzdeki sayılarda dergimizde açıklanacaktır. Siz şimdilik Disk Master'la kurtarabildiğiniz dosyalan kurtarıp disketi formatlayın. Format atmanıza rağmen düzelmeyen disketlerse, başka bir bilgisayarda ( örneğin bir PC'de ) formatlandıktan sonra düzelebiliyorlar.

Bir hatayı oluştuktan sonra düzeltmek zordur. Onun için en iyisi, hatayı oluşturacak nedenleri ortadan kaldıracak tedbirler almak. Read/write ve Validating için yapabileceğiniz en iyi şey, workbenc'te bulunan 'L' directory'sini Disk Master'la disketinize kopyalamak olacaktır.

Eğer bütün bu dediklerimizi yapmanıza rağmen problemler devam ediyorsa iki olasılık var. 1- Disk sürücünüzün kafası kirlenmiş olabilir. Birçok bilgisayarcıda satılan temizleme disketlerinden alıp kullanın. 2- Disketlerinizi muhafaza ettiğiniz yer çeşitli manyetik alanlara maruz kalıyor olabilir. Unutmayın disketler oldukça hassas aparatlardır. Dengesiz sıcaklığa taşırı sıcak veya aşın soğuğa: 10 C ile 60 C dışındaki sıcaklıklara) ve manyetik alanlara karşı hiç dayanıklı değildirler.

3- Test Drive'da Car Disk'i kullanmak için önce install etmeniz gerekir. Bunun için önce ana menüden Install'ı seçin. Şimdi de karşınıza çıkan pencereden Car Disk'e gelerek klikleyin. Artık yapacağınız tek şey klikledikten sonra Car Disk satırının önünde beliren cursor'la 'df0:' yazmak olacaktır. Bu işlemleri yaparken disketleriniz içine veri kaydedilebilecek konumda olmalıdır. Test Drive III amigada henüz çıkmadı. PC'ler de çıktığına dair söylentiler var. Fakat henüz hiç bir bilgisayarda geldiğine dair haber çıkmadı.

# HANGİ AMIGA'YI SEÇMELİ?

*METİN ÖZDİLEK*

Beş yıl önce Amiga fırtınası, başladığında ortalığı kasıp kavurmuştu. Piyasaya çıkartılan ilk model olan Amiga 1000, o zamana kadar gördüğümüz tüm ev bilgisayarlarını gölgede bırakıyordu. Grafik ve ses özellikleri olağanüstüydü. Bilgisayar dünyasındaki hızlı tırmanışı, rakip firmaların tüm uğraşlarına rağmen durdurulamadı. Ev bilgisayarlarında üstünlüğünü kabul ettirdikten sonra yeni modeller üreten Commodore firması, Amiga'yı iş bilgisayarlarının da korkulu rüyası haline getirdi.

Şimdi Amiga 3 model halinde sunuluyor; AMIGA 500, AMIGA 2000 ve AMIGA 3000. Sizlere bu farklı modelleri ayrıntılı olarak tanıtmaya çalışacağız.

Amiga, Homecomputer piyasasında en başarılı bilgisayarlardan biri. Sadece Almanya'da 500.000 adet satılmış bulunuyor. Pastadan en büyük payı %80 ile Amiga 500 fazlasıyla haketmiş durumda. Son aylarda Amiga 2000'nin satışlarında da artış gözleniyor. Buna karşılık Amiga 3000 henüz çok yeni. Bu üç farklı modelin farklarını ve ortak yanlarını sizlere aktarmaya çalışalım. İşe, ilk defa 1987 yazında tanıştığımız Amiga 500 ile başlayacağız.

## *AMIGA* 500

Amiga 500. Amiga dünyasının ilk basamağıdır. Bilgisayar ve klavye compact halde sunulmuştur. Amiga 500 fabrika çıkışı; bir 3.5 inç drive (880 KByte formatlama kapasitesi), 512 Kbyte çalışma hafızası ile donatılmış. Çalışma sistemi Kickstart 1.3 (ilk çıkanlarda 1.2), ROM'un (Read Only Memory) içine yerleştirilmiş. Bu kullanıcının yeni kickstart versiyonlarını, ancak bu ROM-entegresini değiştirerek kullanabileceği anlamına gelir. Amiga 3000 ile çıkan Kickstart 2.0'ın avantajlarından Amiga 500'de yararlanmak için, bir Hardware değişikliği yapmak gerekiyor. Daha önce çıkan Kick-, start'ların hepsi 256 Kbyte uzunluğundaydı. Buna karşılık yeni 2.0 versiyonu 512 KByte uzunluğunda ve assembler ağırlıklı olarak yazılmış. Daha çok özelliği olan, daha hızlı bir Kickstart'ın tüm Amiga'cıların düşlerini süslediğinden eminim. Neyse ki Avrupa'daki hardware üreticilerinin dediğine göre önümüzdeki kış sonuna doğru Amiga 500'e 2.0 ve 1.3 Kickstart adaptörleri satışa hazır olacakmış. Ülkemize de çabuk geleceklerini umalım. Amiga 500'ün dışarıyla bağlantısına gelince; Amiga 500 serisi aşağıdaki çıkışlara sahiptir:

-Paralel port çıkışı: Yazıcı ve diğer centronix-interface'le çalışan birimler ve digitizer bağlanabilir.

-Serial port çıkışı: Bu çıkış modem, midi vb için.

-Drive çıkışı: İsteğe göre 3 adet 3.5 ya da 5.25 drive bağlanabilir.

-Ses çıkışı: Bu çıkışları stereo müzik setinize bağlayıp biraz müzik dinleyin.

-Mouse ve joystick girişleri: Paddle, analog joystick..

-Elektrik bağlantısı.

Daha geniş kapsamlı Hardware arttırımları ve harddisk için 86*lı Expansion-port bilgisayarın sol kısmında yerini almıştır. Bu port aynı zamanda bir kapakla korunmuş. Şimdi de Amiga 500'ün büyüyebilme imkanlarını inceleyelim:

Amiga 500 sadece oyun bilgisayarıdır diye düşünüyorsanız, oldukça yanıldığımızı söylemeliyim. Bu gün artık Ram ilavelerinden tutun da Turbo kartlarına kadar bir sürü hardware, artık Amiga 500 için de üretilmektedir.

Hafıza, Amiga için profesyonel kullanımın kapılarını açan ilk anahtar. Ne kadar fazla hafızanız varsa, o kadar çok programı aynı anda hafızada tutabilirsiniz. Yani bir taraftan bilgisayarla printerden döküm alırken siz diğer ekranda başka bir yazı hazırlayabilir ya da tetrise takılabilirsiniz. Amiga 500'de standart olarak 512 Kbyte hafıza bulunur. Bazı yazılım ve grafik programları için ("Profesyonel Page" ya da "X-cad") en az 1 Mbyte hafıza gereklidir. Yeni çıkan oyunlar da gene Mbyte'sız edemiyorlar. Görüldüğü gibi ek hafıza şart. Ama hangisini tercih etmeli?

Hafıza arttırımları intern (içten) ya da extern (Expansion port) olarak takılabilir. Intern ram kartı nasıl takılır? Amiganın altındaki kapağı açın. Buradaki sıralı pinlere intern ram kartını takabilirsiniz. Yalnız çok dikkatli olmalısınız pin sırasını kaydırır ya da ters takarsanız, Amiga'nız zarar görebilir. Bazı firmalar intern ram kartlarını 512 KByte'lik adımlarla 2.3 Mbyte artırılabilir şekilde ürettiler. Bu tip büyüyebilir ram kartlarının avantajıysa, daha sonra ihtiyacınız ve bütçeniz oranında hafızayı büyütebilmenizdir. Ram kartları maximum 8 Mbyte'a çıkarılabilir, ancak bu kartın soketle 68000'nin yerine takılması gerekir. Extern ram kartları (Expansion port'a takılan) 2, 4 ve 8 Mbytelik olabilirler. Bahsettiğimiz son iki kanı. ancak yurt dışından temin edebilirsiniz.

İkinci olarak tek drive'la çalışmanın ne kadar zor olduğunu fark edeceksiniz. Bir disketi kopyalamak gerektiğinde, ikinci drive'a ihtiyacınız olacak. Neyseki ülkemizde yurt dışındakiler! aratmayacak kadar kaliteli 5.25 ve 3.5 inçlik drive bulabilirsiniz, hem de daha ucuza. Drive'lar Amiga 500'ün arkasında Drive Port'una peşpeşe 3 taneye kadar takılır. Birden fazla Drive bağlanmak istenirse, Disk drive'ların arkasında Bus çıkışları olması gerekir.

İş programlarının disketten yüklenmesi, oldukça zaman alır. Bunu Expansion

porta takılan Harddiskler daha hızlı ve rahat yaparlar. Ayrıca Hardisklerin kapasiteleri 20 Mbyt'tan 400 Mbyte'a kadar değiştiği için, daha fazla bilgiye hızlı bir ulaşım sağlarlar. Bunlarla saniyede 1 Mbyte'a kadar ulaşan hızlarda bilgi transferi yapılır. A-590'nın kapasitesi 20 MByte kadardır. Bu hiç de fazla sayılmaz, gerektiğinde 80 Mbyte eklenebilir. Bu arada Amiga 500 için Laptop'ta (diz üstü bilgisayarı) kullanılan 2.5 inç harddisk interface piyasaya çıktı. Arriba Harddisk Interface'i 68000 soketine takılıyor. En ilginç yanı 20 Mbyte'lık Hardisk'in kendisinin Amiga 500'ün içine sığması. Amiga 500'e yapılan ilaveler bu kadarla da kalmıyor. Bilgisayardan daha fazlasını almak isteyenlere 68020 / 68030 Turbo kartlarını tanıtalım. Amiga 500'ü 12 sefer daha hızlandıran bu kartlar 68000'in soketine yerleşiyorlar. Farkettiğiniz gibi, Arriba harddisk kontroller, intern 8 Mbyte ram kartı ve turbo kartları 68000'nin soketini kullanıyorlar. Hangi karta ihtiyacınız olduğunu ve hangi girişi kullanabileceğinizi iyice düşünmeniz gerekiyor. Çünkü expansion port hariç diğer girişler sadece bir kartın bağlanmasına izin verirler.

68020/30 turbokartı seçerken, aynı zamanda 32 bit ram'la donatılmış olduğuna dikkat edin. 68020/30 işlemcisi tek başına hız rekorunu kıramaz, hız faktörünü sadece iki misline çıkarabilir. Ancak yeteri kadar 32-Bit ram'la (1-4 Mbyte) A-500'ün hızı 12 katına çıkar. 68000 modunda çalışmak için. normal ram kartı (16 Bit) gerekir. Zira bu modda 32-Bitlik ram'lere ulaşamazsınız.

Amiga 500'ü yeteri kadar silahlandırdıktan sonra, yolunuza hiçbir şey çıkamaz. İster Süperbase Professional ile bilgi bankası oluşturun veya Prowrite ile kelime işlem; ister Professional Page ile masa üstü yayıncılık yapın, isterseniz de grafik programları ile çalışın. İş programlarının çoğu en az 1 Mbyte (daha fazlası tavsiye edilir) hafıza isterler. Harddisk, bilgilerin daha hızlı ve rahat bir şekilde işlenmesini ve saklanmasını sağlar. Turbo kartlar, matematik işlemleri hızlandırır (bilgilerin sıraya dizilmesi, grafik rutinlerinin hesaplanması).

## *AMIGA* 2000

Amiga 500'ü diğer modellerle karşılaştırmadan evvel Amiga 2000'i yakından inceleyelim.

Üç yıldan beri piyasaya sunulan Amiga 2000 standart olarak 1 Mbyte ram ve 3.5 ine drive ile donatılmıştır. Arka kısmındaysa Amiga 500'ün çıkışlarının aynısına sahip. İçinde fazlalık olarak PC'lerden tanıdığımız Slot'lar var. Toplam beş tane Amiga- ve dört tane de PC-kartları için olmak üzere toplam dokuz slot bulunuyor. Amiga 2000'i nasıl genişletebiliriz?

Amiga 2000'e Harddisk seçerken oldukça zorlanacaksınız. O kadar çok çeşit var ki! Tüm PC dünyasının olanakları sizi bekliyor. SCSI standardı başı çekmesine rağmen, diğer formatlan kullanan Harddisk ya da filecard'lar kullanılabilir. Biraz daha ileri gidersek SCSI standartını kullanan Streamer (Band-Backup) ve Optik Drive da Amiga 2000'e bağlanabilir.

Hafıza, 9 Mbyte kadar çıkabilir. Slotlardan birine takılan Ram kartları 0.5, 1, 2, 4, 6 ve 8 Mbyte ek hafıza oluşturacak şekilde ayarlanabilir. Harddisk kontroller ve ram ilavesini bir arada sunan kartlar slot tasarrufu sağlarlar.

Amiga 2000, MS-DOS dünyasıyla da iletişim kurabilir. Commodore firması bunun için PC (A8088;4,77 MHz) ve AT kartını (A80286:8 MHz) sunmuş bulunuyor. 3.5 inç drive'm altındaki boş bölmeye 5.25 inç drive (360 KByte ya da 1.2 Mbyte) takılabilir. İki kart da CGA kartını emule ediyorlar. Ek olarak EGA veya VGA kartları kullanılabilir. Amiga 2000, bize aynı harddisk veya filecard'ı iki parçaya ayırıp (partition) birini AmigaDos'ta diğerini MS-DOS'ta kullanma olanağı sağlar. Multitasking'! kullanarak arka ekranda PC programı ile çalışırken ön ekranda Amiga programlarıyla boğuşabilirsiniz. Örneğin Amiga bir Ray Tracing resmi hesaplarken, PC modunda WordPerfect'le yazılarınızı yazabilirsiniz.

Masa üstü yayıncılık (DTP; DeskTop Publishing) için Scanner son derece önemlidir. Bununla grafik ya da yazılar bilgisayar'a aktarılıp herhangi bir Grafik programıyla üzerinde değişiklik yapılabilir. Hazırlanan bu grafik daha sonra Professional Page ile kullanılabilir. Amiga 2000 Masa üstü yayıncılık için özel bir paket halinde sunuluyor. Bu pakette Amiga 2000'e Filecard, turbo kartı, Ram kartı ve Flickerfixer monte edilmiş. Çıkış için Laserprinter bir de Scanner pakete dahil edilmiş. Desk Top Publishing giderek ilginç bir kullanım alanı oluyor. Program şirketleri sürekli olarak yeni ve daha iyi programlar üretiyorlar. Gold Disk, Profesional Page ve Professional Draw'in yeni versiyonlarını çıkardı. Publishing Partner veya Page Setter II, DTP için uygun programlar olarak gösterilebilir.

Profesyonel kullanımda bir adım daha atarsak karşımıza Terminal uygulaması çıkar. Birbirine bağlanmış bilgisayarlar ortak bir hafızaya sahip olurlar ve her türlü dış birimi ortak kullanabilirler (Hardisk, filecard, Laserprinter vb.). AmigaNet 2.0 birçok terminal protokolüne uyum sağlıyor (Novell TCP/TP, DECnet). Aynı zamanda bu farklı protokolleri paralel olarak kullanıyor. Ayrıca Amiga'yı AppleTalk Terminaline bağlamak mümkün. Bu şekilde Apple-filecard ve yazıcısını sanki Amiga device'larıymış gibi kullanabilirsiniz. Ethernet kartının Amiga 500 versiyonu da bulunuyor.

Yüksek çözünürlükte çalışırken ekrandaki titreme rahat çalışmayı engeller ve gözler için sağlıksızdır. Bu titreme Flickerfixer (microway) ya da X-Tension Pro-Video (IOAG) gibi grafik kartlarıyla engellenir. Grafik kartları Genlock gibi beslemenin yanındaki Video slotuna takılır.

Amiga 2000'de Turbo kartları için özel CPU slot'u bulunur. CPU slotuna takılan bu kartları şimdilik Commodore, GVP ve Intelligent Memory firmaları üretiyor. Kartların üzerinde 32-bit ram'ler için yer ayrılmış durumda. Bilgisayarın çalışma frekansı ne kadar yüksek olursa işlemler o oranda hızlanacaktır. 68020 gibi hızlandırıcıların işlevlerini kolaylaştırmak için 32 bitlik RAM'lere de gerek duyulmakta. 68020, 68030 ve diğer işlem hızlandırıcılar 32 bit adreslemeyle çalışmaktadırlar. Bu durumda bilgisayarın içindeki 16 bitlik RAM'ler aletin hızını düşürecektir. Bunu da hızlandırıcı karta takılan 32 bitlik RAM'ler engellemekte. Bütün kartlar 68000 modunda çalışabilirler. Sadece 68000 modunda 32-bitlik ram'lere ulaşamazsınız. Extra hafıza ihtiyacınızı normal (16-bitlik) ramlarla karşılamanız gerekir.

## *AMIGA* 500 ve *AMIGA* 2000

Amiga 500 ve Amiga 2000'i yakından inceledikten sonra ikisinin karşılaştırmasını yapalım.

-iki bilgisayar da 68000 işlemcisiyle ve 7.14 MHz'de çalışıyorlar.

-68020/30 Turbo kartları iki bilgisayar

için de var. Yalnız daha güçlü olan GVP (Impact A2000/030) ve Commodore (A2630) sadece Amiga 2000'e takılabilir.

-İlk anda Amiga 500 512 KByte, Amiga 2000 1 MByte hafızaya sahip. İkisi de 8 Mbyte çıkarılabilir.

-Ekrandaki titremeyi engelleyen Flickerfixer kartı şimdilik sadece Amiga 2000 için var. Amiga 500 modeli için önümüzdeki aylarda çıkacak.

-İki bilgisayar da Kickstart 1.3 ile çalışıyor. Buna göre programlar her iki bilgisayarda da sorunsuz çalışacaktır. Version 2.0 (Amiga 3000 ile çıkarılan) Commodore'nin belirtiğine göre önümüzdeki aylarda Amiga 2000'e uyarlanacakmış. Amiga 500 için ne yapıldığı hakkında bir haber yok. Ama sanıyoruz ki fazla uzun sürmeden Kickstart 2.0 Amiga 500 de uyarlanacaktır.

-Her iki bilgisayara da Harddisk takılabilir. Amiga 500 harddiskleri Amiga 2000'inkilere göre biraz daha pahalı olması çok normal, çünkü kutulanması ve ilave besleme kaynağı eklenmesi gerekiyor.

-Amiga 2000 PC ve AT kartlarıyla %100 MS-DOS uyumlu olabiliyor. Aynı zahıanda multitasking çalışmak mümkün. Aynı anda hem Amiga, hem de PC programı çalışabilir. Amiga 500 için çıkarılan Power-PC-Board alttaki ram kartı ilavesi bölümüne takılıyor. Bu kartla Amiga-500. 8 MHz XT uyumlu hale geliyor. Yalnız multitasking mümkün olmuyor. Kısacası aynı anda ya PC ya da Amiga programı çalışabiliyor. Bu kartla harddisk'i kısıtlı da olsa kullanabiliyorsunuz. Amiga-500 için AT kartının ilkbahara doğru çıkması bekleniyor.

-Grafik çözünürlükleri iki bilgisayarda da aynı:

Lores 320 X 256,
Medres 640 X 256,
Hires 640X512,

Overscan modu iki bilgisayar için de mümkün.

-İki bilgisayarın da arkada Paralel ve RS232 serial çıkışları ve ayrıca extern drive, RGB-monitor, Stereo ses, mouse ve joystick bağlantıları için çıkış ya da girişleri var.

Kullanıcı olarak Amiga'nızı seçerken hangi amaçla kullanacağınıza karar vermelisiniz. Amiga'yı geliştirmek gerekir mi? Hangi ilavelerin eklenmesi lazım? Bu sorulan iyice düşünüp cevaplamalısınız. Normal bir Amiga 500'ün fiyatı 2.200.000 TL, Amiga 2000 fiyatı ise 7-8 milyon arasındadır. Aradaki fiyat farkına rağmen Amiga 2000'nin getirdiği Net kartı, Grafik kartları, PC/AT kartı gibi bazı avantajları seçimi oldukça zorlaştıracağa benzer.

## *AMIGA* 3000

Komple donatılmış Amiga 2000 sahibi olmak isteyenler, kendilerine şöyle bir soru sorabilirler: Acaba Amiga 3000 alsaydık daha mı iyi olurdu? Şimdi gelin, Amiga'nın en son modeli olan bu harika bilgisayarı daha yakından tanıyalım.

Amiga 3000'e baktığımızda karşımıza daha çok profesyonel işler için tasarlanmış ileriye dönük bir bilgisayar çıkıyor. Amiga 3000 ilk etapta Amiga 2500/30'un yerini alması için üretilmiş. Bilindiği gibi Amiga 2500/30; içine 68030 turbo kartı A2630, flickerfixer ve bir de Quntum Harddiski ile SCSI-kontroller A2091 monte edilmiş Amiga 2000'den başkası değildir.

-Amiga 3000'nin Motherboard'unda seçeneğe göre 16 ya da 25 MHz'de gerçek 32-Bit çalışan* görkemli 68030 işlemcisi baş köşeyi kapmış. Matematiksel hesaplamalar için MC68882 işlemcisi hazır bekliyor. Bu işlemci de 16 ya da 25 MHz'de çalışıyor. Amiga 3000 1 MByte fastram'a sahip, bilgisayarı 16 Mbyte çıkarmak için boş soketler kartın üzerine yerleştirilmiş.

-Amiga 3000 dört tane 32 Bit slota sahip. Bu slotlar Amiga 2000'nin kartlarıyla uyum

sağlayabilmek için 7.14 MHz'de çalışıyorlar. Slotlann ikisi PC/AT kartlarına ayrılmış. Dördüncü boş slot, Amiga-2000 (B modeli) uyumlu video kartı için hazırlanmış. Amiga 2000'nin (16 Bit) Zorro II Bus'ına uyumlu kanlan da Amiga 3000'e takalabilir. Önümüzdeki aylarda .Amiga 3000'nin full 32-Bit databusını kullanan Zorro III Bus kanlan üretilmeye başlanacak.

-Grafik modlannda diğer Amiga modellerine göre bazı şeyler değiştirilmiş. Bütün modlar; yani Lores, Extra-halfbright, HAM, Hires ve Interlace grafik modları hiçbir değişiklik yapmadan maksimum 640*512 çözünürlükte 4096 renklik renk paletinden herhangi 16 renkle gösterilebilir. Yeni olarak "Productivity" modu eklenmiş. Bu modda 60 Hz'lik ekran taramasında 640*480 nokta non-interlaced gösterilebilir. Ve yine bu modda 64 renklik renk paletinden herhangi dört rengi seçmek de mümkün. Ayrıca geliştirilmiş olan Customchip Denişe, ekran taraması ve çözünürlük açısından serbest programlanabilir hale getirilmiş. Tabii bu serbest bölge gene Customchip-Bus'nın DMA-Band genişliği tarafından sınırlandırılmış. Daha önceden programlanmış çözünürlük ve renk sayısını Preferences'ta görmek ve seçmek mümkün. Örneğin 640*388 noktaya dört renklik bir Workbench ekranı açabilirsiniz. Ekran taramasını 70 Hz'e çıkararak titremeyi engellemek mümkün.

-Ek olarak Amiga 3000 flickerfixer-Chip'i ile donatılmış. Bu sayede Lores (HAM) Interlaced, Hires-Interlaced, Super-hires ve Productivity modlarında titremeyen bir ekran görüntüsü elde ediliyor.

-Amiga 3000'e takılan yeni Super-Fat-Agnus 2 MByte Chip-Ram adresleyebiliyor. Bildiğiniz gibi yeni Amiga 500 ve Amiga 2000'lerde kullanılan Big-Fat-Agnus sadece 1 Mbyte Chip-Ram adresleyebiliyor. Bu yeni Super-Fat-Agnus Amiga 500 ya da Amiga 2000'lerde çalışmıyor.

İş bilgisayarlarında standart haline gelmiş olan SCSI-Harddisk interface'i Commodore biraz daha geliştirip Amiga 3000'nin yapısına uygun olan 32-bit genişliğinde Databus'a hakim kılmış ve bu arabirim Amiga 3000'e dahil edilmiş. Bu sayede SCSI arabirimini kullanan ekipmanlarla çok hızlı iletişim mümkün oluyor. Bilgiler hiçbir işlemcinin işlem zamanından çalmadan doğrudan ram'e ve ram'den ekipmana (DMA Direckt Memory Access) aktarılabiliyor.

## AMIGA 2000 ve AMIGA 3000

Amiga 3000'nin de teknik özelliklerini inceledikten sonra şu sonuçlara varabiliriz:

-Amiga 3000'nin ağır basan tarafı, Chipram'in 2 Mbyte'a çıkarılabilmesi ve sisteme dahil edilmiş olan Flickerfixer CustomChip'i. Amiga 2000'de en fazla 1 Mbyte Chipram adresleyebilirsiniz. Flickerfixer CustomChip'ini de sisteme eklemek isterseniz, bu kartı extra olarak almanız gerekir (yaklaşık olarak 1000 DM).

-Amiga 2000 için son derece hızlı turbo kartları sunuluyor. Hızları 50 Mhz'e kadar çıkabilen bu kartlar, MC68000'e göre 22 sefer daha hızlı çalışabiliyorlar. Buna karşılık Amiga 3000, MC68030 işlemcisiyle ancak 12 sefer daha hızlı çalışıyor. Süper hızlı 68040 kartları her iki model için de hazırlanıyor.

-2.0 işletim sistemi, şimdilik sadece Amiga 3000'de kullanılabiliyor. Daha önce de belirttiğimiz gibi Commodore firması diğer modeller için de çalışmalar yapıldığını ve önümüzdeki aylarda Amiga 2000'de de Kickstart 2.0 kullanılabileceğini bildirdi.

-İlkbahardan itibaren Amiga 3000 UNIX işletim sitemini kullanabilecek. Amiga 2000'de UNIX sitemi ancak 68030 kartıyla mümkün olabiliyor.

## SON SÖZ

Amiga 2000'i tam anlamıyla donatmaya kalktığınızda harcamanız gereken miktar, Amiga 3000 için ödemeniz gerekenden daha fazla olduğu kesin. Buna karşılık Amiga 2000 profesyonel kullanım için ilk adımı oluşturuyor. Ayrıca yan ürünler ile bilgisayarınızı istediğiniz doğrultuda genişletme imkanınız var. Amiga 3000 piyasaya daha yeni girdi. Fakat kendine iyi bir yer edineceği her halinden belli oluyor.

Seçim sizin, hangi Amiga'nın daha uygun olduğuna kendiniz karar verin. Seçimin hiç de kolay olmayacağını şimdiden söyleyebilirim.

# ELVIRA
## ÇÖZÜM

**CAN ÖZTÜRK**

Geçtiğimiz yılın hit adventure oyunu Elvira'nın tam çözümünü okurlarımızdan gelen yoğun istek üzerine bu ay yayınlamaya karar verdik. Halen Elvira'yı zevkle oynamakta olan sabırsız okurlarımıza tavsiyemiz derginin diğer kısımlarını okuduktan sonra, dergiyi **Emelda'nın** sandığına benzer bir sandık bulup en az oniki adet anahtarla kilitlemeniz. Böylece bu güzel oyunu daha uzun süre zevkle oynayıp ancak çok gerektiğinde bu çözüme başvurmanızı sağlamış olacaksınız. Bizden söylemesi...

Oyuna şatonun dışında başlıyorsunuz ve içeriye girer girmez nöbetçi sizi yakalıyor. Bu nöbetçiyi sonradan oyun içinde güçlü olduğunuz bir anda öldürerek burada bulunan anahtarı almanız gerekli. İsterseniz açılış ekranlarını boşluk tuşuna basarak geçebilirsiniz. Asıl oyuna şatonun içinde başlar başlamaz, şatonun içine doğru yola koyulun. Yolda, girişinde bir saman yığını olan ahırın önünden geçeceksiniz. Buradaki samandan biraz alın ve şatonun kapısından içeri girip Elvira'nın bulunduğu mutfağa gidin. Mutfağın doğu yönünde kiler yeralıyor. Kilerden bal kavanozunu alın ve batı yönüne dönüp Elvira'dan **HERBAL HONEY** büyüsünü yapmasını isteyin. Büyüyü yapabilmek için **Elvira** saman ve bala ihtiyaç duyuyor ve bu büyü sayesinde tüm bitkilerin isimlerini biliyorsunuz.

Bu işlemi tamamladıktan sonra silahların bulunduğu odaya gelip ok, kılıç ve kalkanı alın. Üst kata çıkın ve sağa dönerek ok bulabileceğiniz bir odaya girin *(Vampirin uyuduğu odaya hiç girmeyin. Zaten oyunu bitirmek için vampiri öldürmek gerekmiyor).* Bir adet veya daha fazla ok bulduktan sonra aşağı inin ve saray bahçesindek[1] hedef tahtasına gidin. Burada alıştırma yapıp ustalaşınca fırlattığınız okları alıp kuşu vurmaya gidebilirsiniz. Kuşu vurmak için oku, kuş en yüksek noktaya ulaştıktan sonra, alçalmaya başladığı anda atın. Kuşun üzerindeki anahtarı ve oku alın.

Şimdi bahçıvan kulübesine giderek masanın üzerindeki kutuyu inceleyin, ilk başta kutunun içinde sadece tohum paketleri göreceksiniz. Bu paketleri alıp odanın başka yerine koyarak kutuyu tekrar incelediğinizde işinize yarayacak küçük bir anahtar bulacaksınız. Bu anahtar hedef tahtasının karşı istikametinde yeralan seranın kilitli kapısını açıyor.

Anahtarı ve cesedin yanındaki küçük haçı alp durumunuzu diskete kaydettikten sonra labirente girebilirsiniz. Labirentin derinliklerinde, cinlerin yuvasını bulacaksınız. Buraya büyü fırlatarak içerideki cinleri toptan bertaraf edin. İçeri girerken sağda çalıların üzerine takılmış halde Elvira'nın yüzüğüne rastlayacaksınız. Bu yüzüğü alın ve daha ilerde havuzun içinde yeralan su bitkilerini de toplayın. Labirentten çıkın ve şatonun altındaki çeşitli böceklerle dolu birbirine benzer odaların bulunduğu tünellere gelin. Buradaki odalardan birisi özel olarak işkence için tahsis edilmiş ve çok önemli olan bu odayı tüm odaları araştırarak bulmanız gerekiyor. Buraya gelince ekranın sağında, yerdeki taşı kaldırın. Burayı incelediğinizde işkence görmüş birinin kemiklerini ve bunun altında da bir anahtara rastlayacaksınız. Anahtarı, kemikleri ve ekranın sol tarafında yerde duran tuz çuvalını alıp tekrar Elvira'nın yanına gidin.

Oyunun bu aşamasında büyük olasılıkla **Elvira** sizi şatonun kapısında karşılayıp, mutfağa gelen kötü niyetli ahçıyı kovalamanızı istiyor. Derhal mutfağa gidin ve tuz çuvalının ikonuna basıp hazır bekleyin. Cadaloz ahçı satırı kapıp size doğru yaklaşırken **throw** seçeneği ile tuzu fırlatın. **Kutsal Hazine Avcıları** filminin sonundaki tabutu açma sahnesine benzer bir animasyona tanık olduktan sonra üst kata çıkın ve odalardan birindeki İncil'i bulun. İncilin içinden bir kağıt çıkacak. Bu kağıdı alıp kilise'ye girin. Altar'ın üzerinde şamdanın ortasında boşluk bulunan yere Elvira'nın yüzüğünü mouse yardımıyla yerleştirin. Altar'da bir delik açılacak. Bu delikten içeri girin ve duvardaki dini resme doğru yaklaşın. Eğer şimdi İncil'in içinde bulduğunuz kağıdı büyü olarak kullanacak olursanız duvar yıkılacak ve haçlı savaşlarına katılmış bir şövalye'nin iskeleti ortaya çıkacak. Arkanızda yüksek bir taş kaide üzerinde durmakta olan tacı alıp şövalye'nin başına geçirin. Artık şövalyenin kılcını alabilirsiniz. Bu kılıç oyunda kullanabileceğiniz en iyi silahlardan bir tanesi.

Sıra kulelerden birinde karşınıza çıkan, görünmez şövalyeye geldi. Bu şövalyeyi öldürmenin, tek yolu ok kullanmak. Şövalye uzaktan gözüktüğü anda oku fırlatın. Böylece şövalye vuruluyor ve kuleden hendeğe doğru yuvarlanıyor. Bu işi de tamamladıktan sonra, yeraltı mezarlarının bulunduğu tünellerde dolaşmaya çıkabilirsiniz. Bu tünellerde çok tehlikeli bir yaratık yaşıyor. Elindeki taşla sizi öldüren bu yaratığı ancak haçlı kılıcı ile yenebilirsiniz. Yaratık karşınıza çıkınca, kılıçla önce yaratığın eli kopana ve sonra da ölünceye kadar aralıksız olarak kılıçla vurun. Kopan elden, üzerinde runik yazılar olan taşı alıp taşıdıklarınızın arasına koyun. Bu işi tamamlayınca, yaratığın çıktığı mezar odasına girin ve iki lahitten birinin içinde olan eski anahtarı alın. Daha sonra tüneldeki mezar odalarını tek tek inceleyerek içinde iskelet olmayan boş bir lahit bulana kadar araştırın. İşkence odasında bulduğunuz kemikleri bu lahte koyup kapağını kapatın. Daha sonra sağdaki lahti açın *(Bundan önce oyunu kaydetmenizi öneririm)*. İçeriye sular dolmaya başlayacak. Nefessiz kalmamak için burada elinizi çabuk tutmanız gerekmekte. Hemen tabutun içine girin ve aşağıya inin. Zemine ulaşınca ileri doğru gidin. Bir süre sonra yukarıya çıkışı olan bir yere geleceksiniz. Burası aslında bir kuyu ve hemen yuka-

rıya çıkarak ciğerlerinizi temiz hava ile doldurun. Daha sonra aynı şekilde aşağı inerek düz ilerlemeye devam edin. Hendeğe olan su geçişiniz, bir mazgalla engellenecektir. Bu mazgalı, yaratığı öldürdükten sonra bulduğunuz anahtarla açabilirsiniz. Hendeğe geçtikten sonra hemen yukarı çıkıp temiz hava alın. Burada yapılacak iş, kulede okla vurulup bu hendeğe düşen görünmez şövalyenin cesedini bulup üzerindeki anahtarı almak. Bu arada mazgaldan çıkış yerinizi belirleyip, her hareketinizi sayarak bu arama işlemini yapmanız mazgalı tekrar bulmak açısından yararlı olacaktır. Cesedi bulup kılcın üzerindeki anahtarı alınca, mazgaldan içeri girip kuyudan iple tırmanın ve işkence odasına gidin.

Artık bu odada bulunan kömür maşasını aldığınızda, bir ruh çıkıp sizi öldürmeyecek *(çünkü bu ruhun kemiklerini daha önce lahte yerleştirmiştik)*. Maşayı alınca gideceğimiz yer **Elvira'nın** yanı. Ancak bundan önce demirci atölyesinde gümüş hacı eritin (Sağdaki kutunun içindeki kabı mouse yardımıyla alıp ateşin üzerine koyun ve gümüş haçı bu kap içine yerleştirin. Daha sonra bir ok alıp bunu kapın üzerine getirince, okun ucu gümüşle kaplanmış oluyor. Oku alıp yandaki ahıra girin ve burada karsıza çıkan adam köpek haline dönüşür dönüşmez, oku **"use"** seçeneğiyle fırlatın. Köpek ölecek ve siz de ahırın arka tarafında duvardaki taşın arkasında yeralan anahtarı bulacaksınız. Şimdi **Elvira'nın** yanına gidin ve ona **Palmlight** büyüsünü yaptırın *(gerekli malzemeleri bularak tabii)*. Daha sonra sol tarafa dönün ve **Elvira** duvardaki boşluğu açıp gösterince **Palmlight** büyüsünü kullanarak burayı aydınlatın. Böylece **Elvira** sizin yerinize oraya girdiğinde

elinde bir anahtarla dönecektir. Eğer daha önceden nöbetçiyi de öldürüp arkada duran pano üzerindeki kağıdın altında bulunan anahtarı ele geçirdiyseniz **Emelda**'nın gizli sandığını açacak altı anahtarı buldunuz demektir. Şimdi bu altı anahtarın nerede olduğunu bir kez daha açıklayalım.

1 - Nöbetçi odasında
2 - Ahırda
3 - İşkence odasında
4 - Kuşun ayağında
5 - Görünmez Şövalye'de
6 - Mutfakta

Anahtarları bulduk, fakat sandık nerede gizli? Şimdi sıra bu sandığı ortaya çıkarmaya geldi. Mutfaktaki ocakta yanmakta olan kömürden ufak bir parça köz alın *(maşanız olduğu için bunu elinizi yakmadan becerebilirsiniz)*. Bundan sonra kuleleri tarayarak birinin en üst katında duran, dolu topu bulun. Bu topu, sıcak közle ateşleyebilirsiniz. Top güllesi hemen karşıdaki kulede bir yarık açıyor. Şimdi bu kuleye gidip yarıktan yukarı çıktığınızda Emelda'nın sandığı örümcek ağ-

ları içinde karşınızda durmaktadır. Yalnız sandığı açmadan önce altı kilidi sırasına göre açmak gerekli. Bu sıra anahtarlar üzerinde latince olarak belirtilmiş *(primus, secundus, tertius vb.)*. Eğer kilitleri bu sırada açmazsanız bir cin çıkıp sizi sandığın içine buyurediyor. Diğer durumda sandığın içinden bir küçük kama ve özel bir büyü çıkıyor. Bunların ikisini de alın ve yeraltı mezarlarının bulunduğu tünele gidin. Bu tünellere girer girmez sağa dönüp ilk yol ayrımından sola dönün. Düz ilerleyip tekrar yol ayrımına geldiğinizde *(bu arada kötü yaratıklar sizi rahat bırakmayacak tabii)* yerde bir boşluk göreceksiniz. Yaratığın kesik elinden aldığınız taşı buraya yerleştirin ve açılan boşluktan içeri girin. Karşınızda sürpriz bir sima bulacaksınız.

Bu Emelda'dan başkası değil ve doğrusu sizi pek hoş karşılamıyor. Hemen bir büyüyle gücünüzü emmeye başlıyor.

Hemen Emelda'nın zayıf noktasını yakalayarak, ki görünüşte hiçbir şeyden etkilenmiyor gibi gözüküyor, birşey yapmazsanız beşon saniyede yaşlanarak ölüyorsunuz. Emelda'nın zayıf noktası önünüzde duran sanduka. Haçlı'nın kılıcını bu sanduka üzerine sapladığınızda Emelda'nın kesintisiz güç kaynağı bir süre için devre dışı kalıyor. Bu süre sizin sandık içinden çıkan büyüyü kullanmanız için yeterli. Bu büyü ile Emelda'da meydana gelen ilginç değişmelerden sonra kamayı Emelda'nın kalbine sapladığınızda oyunu tamamlamış oluyorsunuz. Bundan sonra **Elvira** sizi çağırıyor ve ... Gerisini burada anlatmayayım, sürpriz olsun. İleride çıkacak olan **Elvira II**'yi de böyle zevkli olarak oynayacağınızı tahmin ediyorum.

# DRAGONS BREATH

**SİNAN EREL**

Bir çok bilgisayar kullanıcısı F.R.P. oyunlarıyla ilk kez bilgisayar aracılığı ile tanıştı. Tabii bunun yanında strateji programlarını da *(onlara oyun demek içimden gelmiyor)* unutmamak lazım. F.R.P.'leri ilk bakışta pek fazla bir şeye benzetemeyebilirsiniz. Büyük bir harita üzerinde ilerleyen bazı şekiller insanın pek fazla ilgisini çekmiyor. Fakat oyunun hikayesini okuyup, konuyu öğrendikten sonra, oyundan müthiş bir zevk almaya başlıyorsunuz. İşte o zaman F.R.P.'lerin ne kadar müthiş oyunlar olduğunu anlıyorsunuz. Zaten bir çok yabancı ülke de bunu anlamış olsa gerek ki, Avrupa'da olsun, Amerika'da olsun, bu oyunlar oldukça fazla satıyor. Ayrıca bu programlar hazırlandığı zaman sırf amiga için değil, hemen, hemen bütün bilgisayarlar için yapılıyorlar. Hatta en son amigaya çevriliyorlar da diyebiliriz. Örneğin, birkaç ay önce dergilerde reklamı çıkan Life&Death isimli oyun henüz amigada çıkmamışken, bu oyunun devamı olan Life&Death II, birincisinden altı ay sonra PC'lerde çıktı bile. Şu anda Türkiye'ye de gelmiş durumda. Ama amigada daha birincisi bile çıkmadı. Bu arada gerek Amerika'da, gerek Avrupa'da F.R.P'ler sadece bilgisayarlarda oynanmıyor. Bunları board - game' olarak ta oynayan büyük bir kitle var. Şimdi 'board - game'de ne demek diyebilirsiniz. Eskilerden beri oynanan Monopoly veya Risk çok ilkel seviyede birer board - game'dir. Yani masa üstünde *(oyundan oyuna değişen kendine has bir haritası, oldukça değişik kart ve zarları olan)* grup halinde oynanabilen ve gelişmiş özelliklere sahip oyunlardır diyebiliriz. Her oyunun kendine özgü bir senaryosu ve farklı kuralları vardır. Bu oyunlarda işiniz *(Riskte olduğu gibi)* iyi zar atma şansınıza bağlı değildir. Her şey dikkatlice yapacağınız hamlelere bağlıdır. Tabii sadece F.R.P.'lerin board - game'i yapılmıyor. Birçok strateji oyununun da bord - game'leri sürekli olarak hazırlanıp piyasaya sürülüyor. Hatta öğrendiğime göre şu sıralar Amerika'da Körfez Krizini konu alan birkaç board - game piyasaya sürülmüş bile. Ayrıca birçok ülkeden farklı kişilerin mektupla oynadığı çok gelişmiş board-game'leri de hazırlayıp uygulamasını yürüten bazı şirketler var. Bu tür oyunları yaklaşık 10.000 kişi mektupla ayni anda oynuyor. Aradaki koordinasyonu ise oyunu hazırlayıp yürüten şirket sağlıyor. Yani. sizin anlayacağınız neredeyse bütün dünya F.R.P. ve strateji oyunlarına yönelmiş durumda, hem de sadece bilgisayarda değil. Evet, herhalde bir bildikleri var. ne dersiniz ?

F.R.P. veya strateji ilk bakıştaki itici görünümlerine rağmen, içine girince bir daha bırakamayacağınız güzellikte olan konulardır. Neyse biz lafı daha fazla uzatmadan oyunumuza geçelim. Oyunumuzun adı, Dragon's Breath *(Ejderin Nefesi)*. Hikayesini ise birçok F.R.P.'ye konu olan mistik çağdan almış. Anrea isimli ülkenin derinliklerinde gizli olan üç mistik kristal ve bu kristaller sayesinde ölümsüzlüğü elde etmek için birbirileriyle amansızca savaşa girmiş üç şehir. İşte siz burada devreye girerek bu üç kişiden birini seçip yönetiyorsunuz. Oyun esnasında birçok köye saldırıp yok etmeye çalışacaksınız. Bu arada oyundaki en önemli şeylerden biri de değişik maddeleri karıştırarak yaptığınız büyüler. Bu büyüler sayesinde köylerinizin ejderhaların saldırısından daha az zararla kurtulmasını sağlamak veya kendi ejderhanızın tahrip gücü arttırmak gibi birçok faydalı şeyler yapabilirsiniz. Tabii ilk başta oyunun manuel'ini iyice inceleyerek hangi büyünün nasıl yapıldığını ve ne işe yaradığını öğrenmeniz lazım. Oyuna başlamadan önce üç

karakteri de bilgisayara ayarlayıp, oyunu bir demo gibi izleyebilirsiniz. Zaten ilk zamanlarda grafiklerin güzelliğine hayran olmaktan oyunla pek fazla ilgilenebileceğinizi sanmıyorum. Daha sonra kendinizi oyuna kaptırdığınızdaysa grafikler daha az dikkatinizi çekecek. Bazı köyleri yokedip, bazılarını ele geçirmeye başlayınca tahminlerinizin ötesinde bir zevk duyacaksınız. Bir de ilk yumurtanız çatlayıp, ilk yavru ejderhanız ortaya çıktığı zaman müthiş bir heyecan duyacağınıza eminim. Unutmayın ülkedeki üç büyük güçten biri de sizsiniz. Bu arada oyunun müziklerininde oldukça etkileyici olduğunu belirtmeliyim. Oyun ilerledikçe daha çok zevk alacaksınız. Ben şahsen bu yazıyı yazmak için oyunu incelemeye başladığımda, yazıyı bir, iki gün içinde teslim edeceğimi söylemiştim. Fakat (kendimi oyuna kaptırdığım için) ancak bir hafta sonra son dakikada yetiştirebildim. Son olarak şunu söylemek istiyorum; bu oyun, sizin için, hiç bilmediğiniz mistik bir dünyaya açılan gizli bir kapının anahtarı olabilir...

AMIGA/512K
PALACE/2 DİSKET

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 97 |
| SES | % 91 |
| OYNANABİLİRLİK | % 86 |
| GENEL | %93 |

*SİNAN EREL*

İlk önce **SEGA'nın** el makinelerinde çıkan **Carvup** nihayet Amiga'da da karşımızda. Kırksekiz kademeden oluşan run'n jump tipi bu oyunda baş rolde, küçük ve oldukça sevimli bir araba var. Bu kırmızı arabanın adı **Arnie. Arnie,** dünyasını kötü kaptan Grim'den kurtarmak için var gücüyle savaşıyor. Fakat Grim'in yardımcıları Arnie'nin dünyasını tahrip etmeye çoktan başlamışlar. **Arnie,** dünyası tamamen yok olmadan birşeyler yapmak zorunda. Bunun içinde, işe Grim'in yardımcılarının tahrip ettiği yerleri düzeltmekle başladı. Önünde çok uzun bir yol var ve **Arnie** tek başına.

İşte siz bu anda kelimenin tam manasıyla lam gaz' oyuna giriyorsunuz. Amacınız eğri büğrü platformların üstünden geçerek, Grim'in adamlarının bozduğu yerleri düzeltmek. Şimdi oyun esnasında kullanacağımız bazı silahları görelim:

**Ejector Seat:** Bir kol dışarı çıkarak yakınınızdaki her şeyi yok eder.

**Spare Tyres:** Ateş tuşuna basılıyken, arkanızdan uçarak kendisine çarpan herşeyi yok eder.

**Oil Cans:** Yere yağ bıraktığınız zaman, yağa değen nesneler kontrollerini kaybederek, düşer ve yok olurlar.

**Steam:** Ejector Seat gibi, peşinizdeki herşeyi yok eder.

**Depth Charge:** Bu arkanızda herhangi bir şey bırakmanızı sağlar. Bunlara değen nesneler yok olur.

**The Backfire:** Arabanın arkasını korur. Arkadan gelen düşmanlarınızı dumana boğar.

**Mortar Bombs:** Önünüzden ateş ederek ilerlediğiniz platformu temizler.

**Gun:** İşte en kullanışlı silahınız. Bununla önünüze çıkan herşeyi yokedebilirsiniz.

Evet, bu silahları görünce **'işimiz kolay'** diye düşünebilirsiniz. Ama düşmanlarınızı görmeden karar vermenizi tavsiye etmem. Şimdi biraz da oyunun kademelerine göz atalım.

İlk bölümlerde, kendinizi bir şatonun bahçesinde bulacaksınız. Çevrenizde ise oldukça kalabalık bir hayalet ordusu var. Bu arada katil yarasaları da unutmamak lazım. Burada etraftaki kanları temizliyoruz.

Bölüm sonlarında ise bir bonus bölümü ve ardından da o bölümde kurtardığımız arkadaşımızı göreceğiz.

Dördüncü bölümde kemikler üzerinde ilerliyorsunuz. Çevredeki köpeklere dikkat.

Beşinci kademede, kendinizi bir **LEGO** dünyasında bulacaksınız.

Altıncı bölümdeyse müzik dünyası, piyano tuşları ise çok ilginç.

Yedinci kademede **Western** dünyasına geleceksiniz. Burada ise kovboy ve kızılderililer var.

Sekizinci bölüm **Müzedeki Hayalet** dizisini hatırlatıyor. Esrarengiz bir müzenin içinde ilerliyoruz. İçerde kaplumbağalar, çekiç ve melekler var.

Son bölümde ise etrafta dolaşan kızgın bir surattan başka birşey yok. Bu bölümde ne yapılması gerektiğini bende bilmiyorum, ne temizlenecek platform ne de vurulabilecek cinsten yaratık var. Etrafta gezinen surata ise, henüz birşey yapabilmeyi başaramadım.

Ayrıca, oyun sırasında uzun atlayışlar yapmanız gerektiği yerlerde sakın joystick'i yana çekmeyin, sadece fire'a basarsanız daha uzun atlarsınız.

Yolunuz açık olsun, çünkü buna ihtiyacınız olacak.

**CORE DESIGN**
**512 Kbyte-TEK DİSKET**

| | |
|---|---|
| GRAFİK: | % 80 |
| SES: | % 80 |
| OYNANABİLİRLİK: | % 85 |
| GENEL | % 85 |

*HAKAN TIRALI*

Obitus, Role Playing Game ile Arcade elemanlarının mükemmel bir biçimde kaynaştıkları, pek çok hit oyuna imzasını atmış Psygnosis firmasının yeni oyunu.

Oyunda esrarengiz bir şekilde Middlemere adlı yere transfer edilmiş Wil Mason isimli karakteri canlandırıyorsunuz. Wil Mason şövalyeler, trollar, zindanlar, kaleler, büyücüler ve prenseslerle dolu bu yerde pek rahat değil. Kendisini her an rahatsız eden ve ölümün kol gezdiği şehirden olabildiğince çabuk çıkmak istiyor. Siz ise onun tek kurtuluş umudusunuz.

Şimdi Wil Mason'un hapsolduğu bu yerin hikayesini hepbirlikte okuyalım.

Middlemere; Kral Cirkassia tarafından mutlu bir şekilde yönetilen, halkın mutlu, hayatın ise toz pembe olduğu bir ülkeydi. Kral da halkının ve ülkesinin bu durumundan memnundu ama kendisi pek mutlu değildi. Tüm hayatı boyunca tacını ve muhteşem krallığını devam ettirecek varisler istemişti, ama onun bu isteği hanedanınında sonu olmak üzereydi.

Drakehurst kalesinin derinliklerinde ise kötü büyücü Domakk kirli işler çeviriyordu. Kendisi insanların mutlu olduğu bir ülke görmek istemiyor ve Cirkassia'nın krallığını çökertmek için elinden geleni yapıyordu. Kralın tahtına bir varis için olan isteği, Domakk'ın uzun zamandan beri beklediği büyük fırsattı. Kralı bir insan kılığında ziyaret etti ve ona bir Kraliçe ve tahtına varis sözü verdi. Tabii bu arada taht odasına çeşitli büyüler yapmayı da unutmadı. Kral neşe içinde bu olayın gerçekleşmesini beklerken Domakk sözünü tuttu ve Kral'a Middlemere'in daha evel görmediği bir düğün düzenledi.

Bir süre sonra Kral Cirkassia dört erkek evlada kavuşmuştu. Çocuklar büyüdükçe içlerine Domakk tarafından aşılanmış kıskançlık ve kin duygularıda gelişti. Kardeşler birbirlerinden nefret etmeyi öğrendiler. Birbirlerinden o kadar çok nefret ediyorlardı ki Kral ölür ölmez ülke için savaşmaya başladılar. Hiç biri aralarındaki bu savaşı kazanamadı ve Middlemere güç olarak bölündü. Sonuç tam bir hüsrandı. Savaş senelerce devam etti ve bitmesi için en ufak bir belirti bile yoktu. Bu arada Domakk olanlara sadece gülümsüyor ve daha çok karışıklık çıkartmaya çalışıyordu.

Bir gün, büyü ya da başka bir şekilde Middlemere'in tam ortasında garip bir makina belirdi. Garip makinanın büyük korkusu etrafa çok çabuk yayıldı ve dört savaşçı kardeş kalelerinde korku ile oturup cezalandırılmayı beklediler. Ama hiç bir şey olmadı. Hatta yavaş yavaş makinanın bir tehdit unsuru olmadığını anladılar ve onda kullanıma hazır bir enerji gördüler.

Dört kardeşten hepside tek tek makinayı ziyaret ederek ondan parçalar aldılar. Artık hepsi makinanın bir bölümüne sahiptiler. Bu arada öğrendikleri başka bir şey ise yönetmenin makina parçalarına sahip olunca daha kolay olduğuydu. Parçaya sahip olan, gücede sahipti.

Bundan sonra kardeşler, aralarındaki savaşa son verip, bir anlaşma imzaladılar. Makinanın geri kalan parçaları güvenli bir biçimde saklandı ve Middlemere eşit olarak dörde bölündü. Birdenbire kardeşler toprağın dörtte birini yönetmeye razı olmuşlardı ama her kardeşe ait olan parça çok sıkı bir biçimde korunmaktaydı.

Tam bu sırada...

Wil Mason Middlemere'in rüzgarlı yollarında arabasıyla evine doğru ilerlemekteydi. Doğada gece araba kullanmak şehirde araba kullanmaktan çok daha kolaydı. Etrafta göz alıcı sokak lambaları ya da miyde ağrısına neden olacak neon lambaları yoktu.

Yağmakta olan yağmur yoldaki virajlar arttıkça hiç yardımcı olmuyor aksine Wil'in fren yaparak yavaşlamasına sebep oluyordu. Etrafı saran karanlık ve yamur damlalarının ritmik sesleri Wil'in rahatlamasını ve son bir kaç saatin stresini atmasını sağlıyordu. Tek düşüncesi en kısa sürede evine varmaktı ve zaten az sonra da eve varmış olacaktı.

Fakat kısa görüş mesafesi ve yoldaki bir kütük Wil'in yoldan çıkmasına ve arabasının bozulmasına sebep oldu, eve gitmesinide biraz geciktirdi.

Wil konforlu arabasını terk edip yardım bulmak için yağmurda yürümeye başladı.

Yolda yaklaşık yirmi dakika kadar yürüdükten sonra etrafta hala bir yaşam belirtisi ya da bir ses yoktu. Sonra sol tarafında, yolun dışında bir ışık gördü ve çitin üzerinden atlayarak ona doğru ilerlemeye başladı fakat gariptir ki ışık ona pek yaklaşmıyordu.

Wil bu garip durumla karşılaşınca yola geri dönmeyi düşündü ama merakı onu yoldan daha da uzaklaştırdı. Bina çok eski bir kuleydi, hatta yüksekliğinin bir kısımınıda kaybetmişti. Kuleye giriş için dört kapı vardı. Wil açık olan kapıdan içeri girdi.

Ardındaki kapının kapanmasıyla Wil kendini yuvarlak bir odada bulur. Cebinden ıslak bilgisayarını çıkardıktan sonra yere oturup durumunun bir değerlendirmesini yapar. Kulenin içinde tatlı bir şekilde yankılanan yağmurla rüzgarın sesi ve üstüne çöken yorgunluk Wil'in uyumasına neden olur.

Wil kuş sesleri ile uyanır. Yağmur durmuştur. Etrafta bilgisayarını göremeyince şaşırır. Fakat birazdan farkedecekleri, çok daha fazla şaşırmasına sebep olur. Etrafına bakındığında, herşeyin eskisi gibi göründüğünü fakat, hem daha temiz hem de daha yeni olduklarını farkeder. Ama kesin olan hala aynı kulede olduğudur. Kapıları açmak için yaptığı hamle, en kötü kabusunda bile hayal edemiyeceği bir durumla karşı karşıya gelmesini sağlar. Kapıların hepsi ya bozulmuş ya da kitlenmiştir.

Dışarı çıkmak için yaptığı tüm çabalar boşa gider ve geçen zaman tekrar uykusunun gelmesine sebep olur.

Wil'in ne kadar uyuduğu hakkında bir fikri yoktur ama uyandıktan hemen sonra neler olduğunu ve dışarı nasıl çıkıp, evine nasıl ulaşacağını düşünür. Ve birden gördüğü şeyle gözleri parlar. Yerde bir anahtar vardır!

Oyun bizim için bundan sonra başlıyor. Yerdeki gümüş anahtarı alarak kapılardan birini açmalıyız. Anahtar kapılardan sadece

birini açıyor. Diğer kapıların anahtarlarını oyunun içinde buluyoruz. Bu arada önümüzde geniş bir kontrol paneli var. Bu paneldeki eat, take, use, info gibi komutları kullanarak etraftaki eşyaları alabilir, onları inceleyebilir ve kullanabiliriz. Bu komutların yanında ise pusula benzeri bir gösterge var. Bunun ortasındaki kişi bizi simgeliyor. Burada East ve West'e basarak yüzümüzü istediğimiz yöne çevirir. North ve South'a basarakda o yönde ilerleyebiliriz. Bu göstergenin sağında ise o anda aldığımız ya da kullandığımız eşyayı görebileceğimiz bir gösterge var. Buradaki eşyaları değiştirmek için yandaki yukarı ve aşağı olan oklara basmalıyız. En sağdaki cam küre ise disk değiştirmemiz gerekince ya da etrafta okumamız gereken bir kağıt bulunca işimize yarıyor. En soldaki yeri seçerek ise gücümüz ve yorgunluğumuz hakkında bilgi alabiliriz ve üzerimizdeki ağırlığın miktarını öğrenebiliriz. Oyun esnasında artan yorgunluğumuzu uyuyarak gidermek mümkün ama bu arada geçen zamanın aleyhimize işlediğinide daima hatırlamalıyız.

Herneyse, yerden aldığımız anahtarı kullanıp kuleden çıktıktan sonra kendimizi bir ormanda buluyoruz. Burası fazla geniş bir yer değil ama siz yinede elinize kalem ve kağıt alıp hemen bir harita çizmeye girişin çünkü, harita kullanmadan bu oyunu bitirmek belki imkansız değil ama çok zor. Ormanda ilk yapmanız gereken etraftaki okları bulmak. Bunlara NE yönünde rastlayabilirsiniz. Daha sonra ise karşınıza çıkan okçuları öldürüp, onlardan ekstra oklar elde edebilirsiniz. Etrafta gezdikçe çeşitli meyvalar ve yiyecekler buluyorsunuz. Bunlar zamanla ya da yaptığınız savaşlar nedeni ile azalan enerjinizi arttırmanıza yarıyorlar. Yine ormanda karşılaşacağınız ak sakallı ihtiyarlarla konuşun ve onların sözlere kulak verin. Onları sakın öldürmeyin ve eğer ellerinde değerli bir eşya varsa onu karşılığında bir şey vererek almaya çalışın. Çünkü, ona ateş ederseniz elindeki eşyayı bırakarak yok olacağı gibi onla bereberde gidebilir ve sizde sonsuza dek Middlemere'de kalabilirsiniz. Bu sözlerim sadece ormanda karşılaşacağınız kişiler için değil tüm oyundakiler için geçerli. Bu arada ormanda karşılaşacağınız ve gücü çok yüksek olan şovalye ile şimdilik dövüşmeyin ve oyunun ileri safhalarını bekleyin. Ormanda heryeri gezip iki çıkışı da bulduktan sonra batıdakinden girerek ormanı terk edin ve madene ulaşın. Diğer çıkış bir yere çıkmıyor ve size boşuna enerji ve vakit kaybettiriyor.

Ormandan çıktıktan sonra madene ulaşmak için değişen oyun planında ilerlemelisiniz. Bu planda ekranda batı ya da doğuya doğru ilerleyebiliyorsunuz ve isteğinize göre Wil'i joystick'le yönetebiliyorsunuz. Etrafta mancınıkla taş atan adamlar, ağaçlardan kafanıza taş fırlatanlar ve çalıların arasına gizlenmiş okçulardan oluşan büyük bir kuvvet var. Bunlara karşı sizin ise sadece okunuz ve şimdilik elinizde varsa bıçağınız var. Fakat elinizdeki oku bile kullanırken bir çok yara alabileceğiniz için bence en iyisi takla ata ata gitmek. Madene vardığınızda kalem ve kağıdınızı tekrar elinize alsanız iyi olur. Ve bu sefer çok yorulacağınız garanti edilir. Maden iki bölümden oluşmakta birinci kısım yeryüzünde olan ve Drakehurst kalesine ulaşmanızı sağlayan bölüm. İkincisi ise ilkinin altında olan ve git git bitmeyen karmakarışık yollara sahip olan bölüm. Üst katta dolaşırken etrafta bulacağınız meşaleleri ve lambaları yolları aydınlatmak için kullanın. Etrafta daha evvel rastlamadığınız yaratık ve adamlarla karşılaşıyorsunuz. Yaratıkları öldürün ama adamlarla mutlaka konuşun ve ellerindekileri herhangi bir şekilde almaya çalışın. Drakehurst kalesinin girişini koruyan muhafızı öldürdükten sonra kalenin içine giriyorsunuz. Bu bölümün oyun planı ormanda ve madende karşılaştığınız ve yine madene giden yolda karşılaştığınız iki oyun planının bir arada kullanımı. Joystick'i kullanırken mouse ilede iş görüyorsunuz. Ama kaleye girmeden evvel 1 adet **Light Key,** 12 adet **Light Keys.** 1 adet **Gold Key** almış olmanız gerekiyor yoksa kaledeki kapıların hepsini açamazsınız. Gerekli olan ilk 6 adet Light Keys i ormanda bir Mandarin ya da ona benzer ismi olan birinden alıyorsunuz. İkinci 6 adet Light Keys'i de madendeki bir savaşçıdan alıyorsunuz. Diğer anahtarlardan 1 adet Light Keyi yerde buluyorsunuz. Geri kalan 1 adet Golden Key'i ise madenin alt katına hemen indiğinizde buluyorsunuz. Yalnız madenin alt katına inerken yanınızda ipin bulunmasına dikkat edin yoksa yukarı çıkamazsınız.

Tüm anahtarlar yanınızdayken Drakehurst kalesine giderseniz kapıların hepsini açmakta pek zorlanmıyorsunuz. Giriş kapısını açmak için muhafızı öldürdükten sonra 1 adet Light Key'i kullanmalısınız. İçerideki biri dışında her kapı diğer Light Key'lerle açılabiliniyor.

Kalenin içinde sizi bekleyen çeşitli tehlikelere karşı daima hazırlıklı olun ve okunuzu ya da bıçağınızı yanınızdan ayırmayın. Tavandan düşebilecek bir avizeye ve her an sizi öldürebilecek bir giyotine karşıda hazırlıklı olun. Kaledeki işlerinizi bitirdikten sonra ise kaleyi terk ederek tekrar madene dönün ve alt kata inerek alabileceğiniz her şeyi toplayın ve etrafı iyice araştırın. Çünkü, duvarlardan birinde elinizde bulunan Blue Gem'i koymak için bir yer var. Blue Gem'i buraya koyunca daha evvel duvarla kaplı.olan bir yol meydana çıkıyor. Bu yoldan girip etrafta biraz dolaştıktan sonra yolun ağızında bir savaşçı ile karşılaşıyorsunuz. Şu anda bunu geçmeniz zor. O nedenle hemen ormana dönün ve elinizdeki kırmızı Fire Powder'i kullanarak daha evvel savaşmadığınız şövalyeye ateş edin. Kırmızı Fire Powder onun işini tek vuruşta bitirecektir. Onun koruduğu yoldan içeri girince, ileride bir küre buluyorsunuz. Bu küreyi de aldıktan sonra kuleye geri dönerek elinizdeki 1 adet Heavy Key ile kapalı olan üç kapıdan NE'ye bakanını açabilirsiniz.

Bu arada üstünüzdeki eşyalardan birazını bırakmalısınız yoksa her an yorgunluk sebebiyle oyun sona erebilir ve hatta belki de dikkatsizce davranıp tam buraya ulaşacakken olmuşsunuzdur.

**OYUN SIRASINDA DİKKAT ETMENİZ GEREKEN NOKTALAR:**

- Hiç bir zaman için yanınızda gereğinden fazla eşya taşımayın. Bu gereksiz yere yorulmanıza ve enerji kaybetmenize sebep olacaktır.
- Savaşçıların dahi ilk önce Info ile özelliklerini görün ve size bilgi verebilecek kişileri öldürmeyin.
- Mutlaka bir harita çıkarın.
- Aceleci olmayın ve oyunu büyük bir sabır ile oynayın.
- Hızla enerji kaybettiğinizi fark ederseniz hemen eşyalarınızı bırakıp birşeyler yiyin.
- Sizden kuvvetli savaşçılarla savaşırken vur-kaç taktiği kullanın.
- Bulunduğunuz yerleri büyük bir dikkatle araştırın.

**Psygnosis / 4 Disket**

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 85 |
| SES | %75 |
| OYNANABİLİRLİK | % 70 |
| GENEL | %75 |

# STEALTH FIGHTER

*GUÇLU YURDUNOL*

Geçen sayımızda **F-19 STEALTH FIGHTER** oyunu hakkında geniş ön bilgiler ve uçuş sırasında kullanacağımız tuş kontrollerini vermiştik. Bu sayımızda ise uçakların kullanımı hakkında daha ayrıntılı bilgiler vereceğim. İlk olarak uçaklarımızın kalkışlarını ele alalım:

**UÇAK GEMİLERİNDEN KALKIŞLAR:**

Uçağa tam gaz verin, flapları açın ve en son olarak firenleri kaldırın. Aynı zamanda uçağınız, geminin fırlatma mekanizması yardımı ile kısa zamanda hızlanacak ve uçmak için yeterli hıza ulaşacaktır. Biz bunu **COCKPİT** içinde bulunduğumuz sırada ön camımızın sol tarafındaki gösterge yardımı ile görebiliriz. Bu göstergede, düşük hızda uçarken göreceğiniz siyah kısım, uçağımızın kontrolü kaybettiği hızı ve altını simgelemektedir. Yerden yükseldikten sonra tekerlekleri kaldırabilirsiniz.

**ÜSLERDEN KALKIŞLAR:**

Bu tür kalkışlar daha kolaydır. Yapacağınız flapları açıp, uygun hıza geldiğinizde havalanmaktır. Tekerlekleri kapamayı unutursanız hız kaybedersiniz.

**UÇUŞ VE HEDEF ARAMA.**

Kalkış yaptıktan sonra, iyi bir casus-avcı pilotu olarak yapmanız gereken şey doğrudan hedeflerinize yönelmektir. Bu konuda size uçağınızın haritalı rota sistemi (F8) çok yardımcı olacaktır. Ön cam üzerinde bulunan pusula üzerinde göreceğiniz küçük işaret, hedefe ulaşmanız İçin gitmeniz gereken yönü işaret etmektedir. Ayrıca uçuş esnasında hedeflerinizi ve rota sıranızı da görebilirsiniz. Hedefinize giden rota üzerinde karşınıza bazı dost ve düşman hedefler çıkacaktır. Bu sivil veya müttefiklerimize ait hedefleri bilgisayarımız bize "civilian or friendly" uyarısı ile beraber gösterecektir. Ayrıca uçağımızın içinde yer hedefleri, hava hedefleri ve navigasyonal (havaalanları gibi, bunlar aynı zamanda yer hedefleri modunda da çıkar) hedefleri birbirinden ayıran bir sistem var. Bu sistemi F2 tuşu ile kullanabilirsiniz. Ayrıca seçtiğiniz hedef moduna giren ve çevrenizde bulunan hedefleri (M), (<), (>), (?) tuşları ile ayarlayabilirsiniz. Hedef arama kameranız **"AHEAD"** durumunda ise seçtiğiniz mod kapsamında olup, uçağınızın ön bölgesinde olan hedefleri görebilirsiniz. Buna göre **"REAR"** uçağın arka bölgesini, **"LEFT"** sol tarafını, **"RIGHT"** sağ tarafını gösterecektir. Bütün bu aramalar sırasında uçağımızın navigasyonal haritası bize çok yardımcı olacaktır. Bu harita üzerinde göreceğiniz kırmızı noktalar devriyeye çıkmış dost-düşman tüm uçakları gösterir. Parlak noktalar, asıl görevimiz gereği operasyon yapmamız gereken birinci ve ikinci hedefleri gösterir. Siyah noktalar, çeşitli dost-düşman kara hedeflerini gösterir. Eğer haritayı büyütürseniz, çevrenizi bu haritadan çok daha kapsamlı görebilirsiniz. Uçağın ön camının üst kısmından ise sizi ilgilendiren çeşitli mesajları görebilirsiniz. Bu mesajlar genellikle çeşitli havaalanlarındaki uçak iniş-kalkışları, çeşitli radar-görüntü analizleri ile ilgili olacak. Birinci veya ikinci hedefin yakınlarında bulunuyorsanız hedefinizi aramaya başlayın. Birinci hedefe kilitlendiğinizde, ek bilgi olarak **"PRIMARY TARGET"** (birinci hedef) veya **"SECONDARY TARGET"** (ikinci hedef) şeklinde bir uyarı çıkacaktır. Şimdi görevimizi yerine getirebiliriz.

**FÜZE VE LAZER GÜDÜMLÜ BOMBA SALDIRILARI:**

İster hava hedeflerine karşı olsun, ister yer hedeflerine karşı olan saldırılarda olsun, füze saldırılarında yapacağımız şeyler aşağı yukarı aynı. Hedefin etkin füze menziline girmesini bekleyin. **"MISSILE LOCK"** uyarısı hedef görüntüsünün üzerinde belirdikten sonra silah kapınızı açın ve füzenizi gönderin. Saldırmak için seçtiğiniz hedefin çevresinde bir dörtgen görebilirsiniz. Hedef füze menziline girdiğinde şekil altıgenleşecektir. Bu durumda füzeyi ateşlerseniz, hedefi vurması büyük bir olasılık olmasına karşın, bu altıgenin kırmızılaşmasından sonra yapacağınız atışlar daha isabetli olacaktır. Lazer güdümlü bombalarda ise bombamızın menzili tamamen yüksekliğe bağlıdır. Bu tür saldırılarda da füzelerde olduğu gibi gerekli menzile girdiğimizde aynı kilitlenme mesajını alacağız. Bombayı 1000 feet'in üzerinden bırakın ve bir tedbir olarak hedef işaretinin kırmızılaşmasını bekleyin ve bombayı bırakın. Unutmayın, bu tipteki bombalar ilk atılıştan kazandıkları hız ve kendi manevraları ile hedefe çarpıp büyük bir patlama yaratırlar.

**BOMBA SALDIRILARI:**

Bu tip bir silahı seçtiğinizde, ekranın üst kısmında kırmızı bir çizgi ve tam seçtiğiniz hedef yönünde beyaz bir dörtgen belirecektir. Yapmanız gereken şey minimum bırakılış yüksekliğine gelip, dörtgeni tam uçağın ufuk çizgisinin içine getirmek. Bir süre sonra ekranın üst kısmındaki kırmızı çizginin giderek kısaldığını göreceksiniz. Çizgi tamamen yok olmadan biraz önce bombayı bırakın. Birkaç pratikten sonra bu tür saldırılarda ustalaşacaksınız.

**FOTOĞRAF GÖREVLERİ:**

Fotoğrafı çekilmesi gereken hedefe yaklaştıktan sonra **"SPACE BAR"** ile hedef yükleriniz arasından kameranızı seçin. Silah kapınızı açarsanız fotoğrafını çekmeniz gereken hedefi kaybedersiniz. Çünkü, artık

görüntü kameranız, silah kapılarından birinde taşıdığınız kameraya bağlanır. Ancak yinede filmleri biz kaydedeceğiz. Hedefi görebildiğimiz uzaklığa geldiğimizde fotoğraflamaya başlayabiliriz. Bunu yaparken "+" işaretini dikkate almanız daha yararlı olacaktır. Hedefi tam ve ayrıntılı olarak fotoğrafladığınızda **"TARGET PHOTOGRAPHED"** mesajı ile karşılaşacaksınız. Görev tamamlanmıştır.

Yakıt eklemelerini ve tüm ateşlemeçekim işlemlerini ana klavyenin **"ENTER"** tuşu ile yapabilirsiniz.

**20 MM. MAKİNALI TÜFEK:**

Bu silahı hava ve yer hedeflerine karşı 7 km. içinde kullanabilirsiniz. Ancak makinalımızın yetersiz kaldığı bazı hedeflerde yok değil Örneğin köprüler ve havaalanları gibi.

Görevlerimiz boyunca bizi tehdit edecek olan çeşitli cins füzelere karşı uçağımızın değişik savunma mekanizmaları bulunmakta. Isı **(İR GUIDED)** füzelerine karşı **"FLARES"** kullanabilirsiniz. Radar güdümlü füzeler içinse **"CHAFF"** kullanmalısınız. **"DECOY"** sistemini hem ısı, hem radar füzelerine karşı kullanabilirsiniz. Bunun yanısıra ***ECM*** sistemini radar karıştırıcı ve ***IWR*** sistemini ısı füze sistemlerini karıştırmak için kullanabiliriz. Tüm atılabilir tipteki yanıltıcı malzemelerinizi bitirirseniz **"STORES EXHAUSTED"** mesajını göreceksiniz. Bunun yanısıra size gelen füzelerin hareketlerini taktik haritanızdan görebilirsiniz. Ancak bu çoğu kez vurulmamızı durduramayacaktır. Vurulduğunuz durumda hasar durumunu inceleyin. Eğer **"DOORS"** zarar görmüşse, bunun anlamı silah kapılarınız zarar görmüş demektir. Bu durumda kapılar en son durumunda kalacaklardır. **"FUEL"** kısmı hasar görmüşse uçağınız yakıt kaybediyor demektir. **"FLIGHT CONTROLS"** (Uçuş Kontrolleri) bozulduysa uçağı düz bir rotada tutmanız oldukça zorlaşacak. **"ENGINES"** (motorlar) hasar gördüyse hızınızı yükseltmeniz mümkün olmaz veya uçağınız düşmeye başlar. ***ECM, IWR*** kontrolleri veya atılabilir saptırma sistemleriniz yara aldıysa, bu sistemleri bir daha kullanamazsınız. Eğer verilen hedefleri bombalamışsanız üsse geri dönmek için son rotayı izleyeceksiniz. Üslere ve uçak gemilerine inişi ayrıntıları ile açıklayacağım.

**UÇAK GEMİLERİNE İNİŞ:**

Kuzey-Güney doğrultusuna gelerek uçak gemisinin 000 veya 180 derecede olmasını sağlayın. El gazını yarıya getirip flapları açın. Tekerlekleri açıp, tam inmek üzereyken frenleri açın ve hızı pahada düşürün. Ancak bütün bunlara rağmen uçak gemisine yumuşak bir iniş yapmaya çalışın. Geminin pistine değer değmez hızı hemen sonuna kadar sıfırlayın. Eğer pistin sonuna kadar durabildiyseniz tebrikler.

**HAVAALANLARINA İNİŞLER:**

Pisti 000 veya 180 dereceye yani size göre kuzey-güney doğrultusuna aldıktan sonra havaalanına hız düşürerek yaklaşın tekerlek ve flapları açtıktan sonra yere daha yavaş bir iniş için frenleri havada da kullanabilirsiniz. Ancak dikkat edin, hızınız çok düştüğünde belirecek siyah kısım uçağınızın kontrolünü kaybedeceğiniz ve düşmeye başlayacağınız düşük hızları gösterir. Yere iyi bir iniş yaptığınızda **"SAFE LANDING"** mesajını göreceksiniz. Böylece göreviniz bitmiş olmakta.

Sıra geldi operasyon değerlendirmesine. Bu ekranlarda sırasıyla size verilen asıl görevlerin yerine getirilip getirilmediğini, kaç yer hedefi ve kaç hava hedefi vurduğunuzu ve görev puanınızı öğreneceksiniz. Daha sonra başarınıza göre çeşitli değerlerde olan madalya ve şeritler alabilirsiniz. Ancak aynı zamanda yarıya inmiş bayraklarlada karşılaşabilirsiniz. Eğer sağsanız (!) yeni bir görev almak ve oyuna böyle devam etmek kendi elimizde.

Ayrıca oyun sırasında kullanabileceğiniz bazı dış kamera görüntüleri de var, bunlar;

SHIFT + F1= Uçağın arkadan görüntüsü.
SHIFT + F2= Havaalanının görüntüsü.
SHIFT + F3= Uçağın yandan görüntüsü.
SHIFT + F4= Füze ekranı.
SHIFT + F5= Uçak görüntüsü.
SHIFT + F6= Hedef görüntüsü.
SHIFT + F10= Paraşüt'le atlama görüntüsü.

**F-19 STEALTH FIGHTER,** Microprose software'in yapmış olduğu üstün dizaynlarından biri olmasına karşılık, eski senaryoları oyunun mükemmel hazırlanmış grafiklerine gölge düşürmekte. Efektler ise doğrusu bir microprose simulasyonuna göre tartışılabilir nitelikte. Ama bütün bunlara rağmen simulasyon meraklıları için kaçırılmaması gereken bir oyun.

Acımasız savaşların sadece filmlerde ve bilgisayar mikroçip'lerinde kalması dileğiyle. İyi uçuşlar.

**MICROPROSE SOFTWARE**
**512 Kbyte/Çift disket**

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 80 |
| EFEKT | % 65 |
| OYNANABILIRLIK | % 90 |
| GENEL | % 80 |

# CHAMPIONS OF KRYNN

**HASAN ÇOLAKOĞLU**

Krynn.... Başka bir evrende, çevresinde üç ayı ile dönen mavi gezegen. Üzerinde tarihten eski zamanlarda bile iyi ve kötü ejderhaların savaştığı büyülü yer.

Krynn hiç kuşku yok ki FRP meraklılarının, özellikle AD&D hayranlarının ilgisini en çok çeken senaryolardan biri. Kendine özgü yaratıkları ve korkutucu ejderhaları ile pek çok oyuna ve bilgisayar programına konu olmuş bu gezegenle ilgili en son yazılan oyun ise Champions of Krynn.

Bu oyunun çözümüne geçmeden önce biraz geçmiş hakkında bilgi verelim. Tanrıların insanlara kızıp Ansalon kıtasına tufan göndermelerinin üzerinden 360 yıl geçmiştir. Bu süre içinde inanç boşluğu yaşayan insanları kendi tarafına çekip, dünya üzerinde kötülüğü hakim kılmak isteyen kötü tanrıların başı Quenn of Darkness, kötü ejderhaları uyandırıp yanına topladığı insanlarla tarihte War of the Lance olarak bilinen savaşı başlatır. İyi ejderhaları savaş dışında tutmak için, yumurtalarını çaldırır ve onları yumurtaları yok etmekle tehdit eder. Savaşı kazanmak için gerekli olan güçlü orduyu ise güçlü büyücülerin yardımıyla iyi ejderhaların yumurtalarından elde ettiği ve Draconian adını verdiği, yarı insan yarı ejderha yaratıklardan kurar.

Savaş ilk başta kötülerin yararına gelişir. Fakat Ansalon'lular yüzyıllardır yapmadıkları bir şeyi başarıp ortak tehlike karşısında bir araya gelirler. Bunu sağlayanlar da Tanis Half-Elven ve altı arkadaşıdır *(bkz.Heroes of The Lance)*. Savaş en sonunda kötülerin ordusunun parçalanması ve Quenn of Darkness'ın kendi boyutuna gönderilmesi ile biter. İşte oyunumuz tam bu sırada kötülüğün son kırıntılarının can çekiştiği dönemde başlar. Görevimiz Solamnia'nm doğusundaki alanda faaliyet gösteren son orduları dağıtmak. Bu amaçla kurulmuş olan karargahlardan Throthl yakınında bulunanına varmamızla kendimizi olayların içinde buluyoruz.

Her şeyden önce altı kişilik bir grup kurmamız gerekmekte. Size tavsiyem grubunuza en az bir Cleric almanız. Ayrıca bir Knight, bir de Mage bulundurmanız iyi olur.

Komutanımız Sir Karl bize ilk olarak bir devriye görevi verir. Burada saldırıya uğramış bir kervanı kurtarıp, kadın ve çocukları karargaha ulaştırın.

İkinci görev ise Throhtl'da devriye gezen ve bir Hero of The Lance olan Caramon'a haber ulaştırmak. Bu görev için birkaç *Sleep* büyüsü öğrenip bunları girişteki nöbetçiler üzerinde uygulamanız gerekmekte. Şehre girdikten sonra yolun sonuna kadar kuzeye devam edin. Buradan güneye dönün.

Yol ilerde doğuya döner ve birkaç çarpışmadan sonra Caramon'u tutsak edildiği yerden kurtarabilirsiniz. Şimdi tekrar geldiğiniz yoldan geri dönüp şehrin güney batısındaki Cleric'i temizleyip ondan anahtarı alın. Şehre ilk girdiğiniz koridorda bulabileceğiniz tapınak girişinden içeri girin. Tapınağın ana binasındaki sunağı bulun; burada rahipler ve büyücüler iyi ejderhaların yumurtalarından Draconian yaratma işi ile uğraşıyorlar. Onları öldürdükten sonra karargaha dönebilirsiniz.

Geriye dönüp rapor verdiğimizde Sir Karl bizi Throthl'da gerçekten neler döndüğünü öğrenmemiz için geri gönderir. Burada tekrar tapınağa girip kuzeydeki odaları araştırırız. Bu odalardan birinde bulacağımız merdivenlerden zindanlara inip oradaki sırrı çözmemiz gerekmekte *(bkz.Harita 1)*. Mağaralarda bulduğunuz iki buz ejderhasını hakladığımızda ilk gerçek başarımızı elde etmiş oluruz.

Daha sonra Sir Karl ile birlikte Gargath yakınlarındaki karargaha ulaşıp, Gargath ta olduğu rivayet edilen ve ejderlere karşı en etkili silah olan DRAGONLANCE'i aramak için yola çıkarız. Gargath'a girişte bize yardıma gelen adamı takip edersek bizim kılık değiştirmemize yardım eder. Daha sonra şehrin kuzeyinde Draconian'lar tarafından korunan Gargath Keep'in bahçesine gireriz. Burada ilk önce doğudaki odaya, sonra kuzeye ve en son olarakta bu odanın kuzeybatı köşesindeki gizli kapıdan kaleye giden koridora geçeriz. Kalenin

Her kare, bir hamleyi simgeler.

içine girince son güçlü **Draconian** komutanı **Myrtani yi** bulup ondan silahını almalı-*y\z(bkz.Harita 2)*. tabii ki adamlarının yardımı ile elimizden kaçan Myrtani'yi yakalamak için yapabileceğimiz hiçbir şey yok.

Geriye döndüğümüzde **Sir Karl** bize iki görev verir. Bunlardan biri **Sir Dargaard'ın** mezarını korumak; öbürü ise **Jelek'ten, Sir Karl** için gümüş bir gül getirmek, ilk görevin, oyunun ilerlemesi açısından hiç bir önemi yok. Mezarda yapmanız gereken tek şey size mantıklı gelen cevapları seçmeniz. **Jelek'e** gelince burada size yardım amacı ile katılan **Skyla** ya kesinlikle güvenmeyin, ancak sizi götürdüğü yere gidin. Buradaki çarpışmayı kazanırsanız size son anda yardım eden hırsız kızdan gümüş gülün yerini ve dinlenebileceğiniz bir yer öğrenebilirsiniz. Gümüş gülü almak için **Jelek** mezarlığına girin. Mezarlığın kuzeybatı köşesine gidip, burada gülü koruyan siyah ejderleri yenerseniz gül sizindir.

**Sir Karl** bu başarınızdan ötürü size minnettar kalır ve sizi **Gargath'm** doğusundaki **Ogre** karargahına, **Ogre** lideri **Gravnak'a**

karşı **Draconian'lar** tarafından düzenlenecek olan suikaste engel olmaya gönderir. **Ogre** karargahına girince ana binaya güneydeki girişinden girin ve kendinizi olayların akışına bırakın. **Gravnak'ı** kurtardıktan sonra, size yapacağı yardım tekliflerini kabul edin ve üsse geri dönün. **Sir** Karlın bize bu kez verdiği görevse güney karargahına bir haber göndermektir. Güneye gelince durumun biraz garip olduğunu hemen fark edeceksiniz. Neler olduğunu öğrenmek için bir hana girdiğinizde karşılaşacağınız bir asker size karargahın, Myrtani'nin adamları tarafından ele geçirildiğini anlatır. Şimdi yapmanız gereken hanın güney doğusundaki askerleri temizleyip, kuzeydeki barakadan çocukları kurtardıktan sonra, ana binanın batısındaki gizli kapıdan hapisaneye girerek asıl askerleri kurtarmak. Odasında hiçbir şeyden habersiz olan komutanı, yapacağınız ani bir baskınla yok edebilirsiniz. Bu zaferinizin ardından gönül rahatlığı ile geriye döndüğünüzde bulacağınız manzara hiçte hoş olmayacak. Yokluğunuzu fırsat bilen **Myrtani** yaptığı ani baskınla **Sir Karl'ı** kaçırmıştır **Sir Karl'a** olan aşkı ile bilinen **Maya** sizi onu aramak üzere **Neraka'ya** götürür. Yeni komutan her nekadar sert görünse de sizin yokluğunuza ses çıkartmayacaktır.

Evet, benden şimdilik buraya kadar. Gelecek ay oyunumuzu bitireceğiz. Bol FRP'li saatler.

# Sarakon

*SINAN EREL*

Zeka oyunlarından hoşlanan, eski *AMIGA* kullanıcılarının bildiği bir oyun vardır, **"SHANGAI".** 1986 yılında **ACTIVISION** firmasının hazırladığı bu oyun, açıklamasında da belirtildiği gibi tam bir strateji, hafıza ve şans oyunu. Oyunda 36 çeşit taştan 4'er tane olmak üzere 144 tane taş var ve bu taşlar üst üste 5 kattan oluşan bir platforma diziliyor. Oyunda dikdörtgen şeklinde olan taşların uzun kenarı boş olanları eşlenerek toplanıyor. Ayrıca oyun, istenirse çift kişi tarafındanda oynanabilir.

Bu zevkli zeka oyunu halen birçok *AMIGA* kullanıcısı tarafından sevilmekte ve oynanmakta, fakat oyunun çok güzel olmasına rağmen, oyuncular yıllarca aynı oyunu oynamaktan sıkıldılar Tam bu sırada **"TURN IT"** adında yeni bir oyun piyasaya çıktı. Büyük bir ilgiyle bu oyuna yönelen Shangai'cılar, istediklerini bu oyunda bulamadılar. Oyun Shangai'daki gibi değişik şekillerde olan taşlarla oynanıyordu, fakat taşlar tek kat diziliydi ve alış stilide değişikti. Taşları alabilmek için aynı kenara bakan yüzleri, boş olan taşları eşlemeniz gerekiyordu. Bu stil Shangai'a göre daha gelişmişti, fakat taşlar tek kat dizili olduğu için haraket alanı kısıtlıydı. Ayrıca taşların diziliş şeklinin değişmemesi ve oyunun save edilememesi zamana karşı oynanan bu oyun için en büyük dezavantajdı. Çünkü, kaldığınız yere gelebilmek için her seferinde aynı bölümleri oynamanız gerekiyordu. Bu şekilde olunca da bir süre sonra, hep aynı oyunları oynamak sıkmaya başladı.

**SARAKON'a** gelince, kısaca Shangai ve Turn It oyunlarının çok dengeli ve güzel bir şekilde karıştırılması diyebiliriz. Çünkü, Sarakon Shangai'da olduğu gibi üst üste dizili katlardan oluşuyor ve Turn It'in stiliyle toplanıyor. Ayrıca taşlar oyunun her kademesinde farklı formda ve farklı dizilişle açılıyor, bu özelliği sayesinde her zaman sıkılmadan oynayabiliyorsunuz.

Programı yüklediğinizde karşınıza çıkan menüden oyuna başlayabilirsiniz. **F1'i** seçtiğinizde, taşları sadece bulunduğu kattakilerle eşleyebilirsiniz. F2'yi seçerseniz taşlan eşlemeniz için aynı kenara bakan yüzlerinin boş olması yeterlidir, yani alt sıradaki taşlarla eşleyebilirsiniz. F3 o gün yapılan en yüksek skorları gösterir. F4 ise oyun hakkında bilgi edinmenizi sağlar. Burayı okuduğunuzda bazı tuşların ne işe yaradığını öğrenebilirsiniz. Bunlar; **F10** oyundan vazgeçme, **Space** oyunu durdurma ve **F5** ise antreman moduna geçişi sağlıyor, fakat bu modda ancak Stupid kademesini oynayabilirsiniz.

Normalde oyun 8 bölümden oluşuyor, 8 bölümde, 5'er kademeden toplam 40 kademe var. Bu bölümlerin isimleri ise: ***Stupid, Beginner, Hopeful, Avarage, Good, Clever, Master ve Wizard.***

**F10'un** ise cli'a çıkmaya yaradığı yazmasına rağmen, basıldığında bilgisayar resetleniyor.

Ayrıca oyunun Cheatmode'u *(hileli şekli)* da var, fakat bu moda nasıl geçileceğini henüz tam olarak çözemedik. Klavye üzerindeki tuşlara rastgele basarken, arasıra bu moda girebilirsiniz, fakat girmek için hangi tuşlara basılması gerektiğini bilmiyoruz. Bu moda girmeyi başarırsanız, sağ-sol ok işaretleriyle istediğiniz kademeyi seçip, **F1** ve F2 tuşlarıyla o bölümden başlayabilirsiniz.

Bunun dışında normal şartlarda da 15. veya 30. kademeleri geçtiğinizde, tekrar buraya kadar oynamanızın gerekmemesi için iki kod veriliyor.

15. kademeyi geçtiğinizde tekrar 15. kademeden başlayabilmeniz için verilen kod, **LUNKWILL** ve 30. kademeyi geçtiğinizde verilen kod ise, **VRANX'dir.**

Oyunun her bölümünde puanınızı yükseltmek için oynanan bir kademe var. Birinci bölümdeki kademede dört taşla oyuna başlıyorsunuz, her taş alışınızda oyuna dört yeni taş ekleniyor. Zaman bitene kadar ne kadar toplarsanız, bu puanınıza ekleniyor.

İkinci kademede, kapalı olarak dizili olan taşları ikişer ikişer açarak eşlerini bulmaya çakışacaksınız.

Üçüncüsünde ise yine kapalı olan taşlar var, ama bu sefer iş değişik. Herhangi bir taşı seçtiğinizde bu taşın eşi olan taşlar sırayla, ikişer ikişer açılıp kapanıyor, enson açılan çifti bulursanız onları alıyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken şey taşlar açılıp kapanırken, başka bir taşın seçilmemesi. Çünkü, o zaman bu yeni seçtiğiniz taşın eşleri açılıp kapanmaya başlıyor ve zaman kaybediyorsunuz.

Ayrıca yine oyun sırasında aldığımız bazı taşlarında özelliği var, yarısı siyah, yarısı beyaz olan daire şeklindeki taşları aldığınızda joker almış oluyorsunuz, joker aldıktan sonra ilk basacağınız taşın bütün eşleri alınacaktır. Eğer jokeri oyunun sonuna saklarsanız bir sonraki elde oyuna joker kullanarak başlarsınız. İleriki bölümlerde karşınıza çıkacak olan kelebek, ejderha ve iki yarım daire şekilli taşları alırsanız zaman bir süreliğine duracak ve sonra tekrar başlayacaktır.

Bunlardan başka, arasıra bazı taşların bir süreliğine yanıp söndüğünü göreceksiniz. Eğer bu sırada o taşı alabilirseniz, zamanın bir miktar arttığını farkedebilirsiniz. Fakat arasıra bu taşlarda hileli çıkıyor ve kalan zamanınız büyük bir hızla geriye saymaya başlıyor. Daha ne olduğunu anlayamadan oyun sona eriyor. Bu yüzden size tavsiyem ileriki bölümlerde çok ihtiyacınız olmadığı sürece bunları almaya kalkmayın.

Bunların dışında çok sıkıştığınız zamanlarda kullanmanız için birkaç tane de yedek jokeriniz var. Sağ tuşa bastıktan sonra istediğiniz taşa basarsanız, o taşın bütün eşleri yok olacaktır.

Evet sanırım bu açıklama zeka oyunlarından hoşlananları yeterince mutlu etmiştir. Eğer oyunda bilinmeyen birşeyler bulursanız bize yazmayı unutmayın.

**STARBYTE SOFTWARE**
**512 Kbyte /1 Disket**

# SPEEDBALL 2

İste rivayet!
Yapacaklarını yaptılalar.
Son iki seneden beri yaptıkları her oyunu hit yapan tek software team var. Üstelik yaptıkları oyunların hepsi birbirinden farklı. Kimi zaman shoot'em up, kimi zaman spor. Yaklaşık iki sene önce çıkan **SPEEDBALL** değişik dizayn ve ilginç grafikleriyle büyük beğeni toplamıştı. Amiga'da o ana kadar yapılmamış bir tarz oyun yapılmıştı, işin ilginç tarafı oyun yapılanların en iyisiydi. Konusu ise gelecek yüzyılda oynanan bir sporu içeriyordu. Her tarafı kapalı bir arenada oynanan oyun oldukça vahşiydi.

Her tarafı metal giysilerle kaplı adamların ölümüne mücadele ettikleri bir oyundu. Amaç ise çok basit, ortadaki metal gülleyi rakip kaleye sokabilmek. Hakem ve oyun kurallarının olmadığı bir oyunda bu iş biraz zorlaşıyor. Neyse oyunda kullanılan metalik grafikler ve synthtech müzikler sayesinde oyun bir kaç ay en çok satan oyunlar listesinin zirvesinde kalmıştı.

**Yıl 1991** ve **BITMAP BROTHERS** zaferi, daha yeni **CADAVER** ile hit olduktan sonra, **SPEEDBALL 2** piyasaya çıkıyor. Birincisini aratmayacak kalitede grafik ve müziklere sahip olan oyuna bazı yeniliklerde eklenmiş. Şimdi oyunumuza geçelim.

Oyunun kaç kişilik oynanacağını seçtikten sonra **'GYM'** adı verilen bölüme giriyoruz. Bu kısımda oyuncularımızın ve takımın durumunu ve kıyafetleri hakkında bilgi alıyoruz. En çok kullanılan kısımları burada değiştirebilir ya da güçlendirebiliriz. Şimdi sol aşağıdaki tuşları açıklayalım.

FIX: Fixtüre bakabilmeniz içindir. Buradan kendiniz ve rakipleriniz hakkında bilgi alabilirsiniz.

BUY: Bu kısımın sağında kalan yuvarlaklar sayesinde seçtiğiniz giysi parçasını satın almanıza yarar.

I: Alınan giysiyi tek kişide kullanmanıza yarar. En çok kullandığınız adamınızı bu sayede güçlendirebilirsiniz. Özellikle kalecinize extra eldiven almayı unutmayın.

T: Yukarıdaki seçeneğin takım (TEAM) versiyonudur. Eğer bu kısım seçiliyse aldığınız bütün eşyaları takımınıza almış olursunuz.

ALL: Bütün eşyaların alınmasını sağlar.

ESC: 'GYM' kısmından çıkış için kullanılır.

Oyuna başladığınız anda ilginç efektler ve grafikler dikkatinizi çekecektir. Yukarıda da bahsettiğim gibi amacınız karşı kaleye gol atmak. Klasik spor oyunlarındaki gibi top hangi adamınıza yakınsa yönetiminiz o adamda oluyor

Oyunda kural olmadığı için yumruk ve tekme ile topu rakibinizden alabiliyorsunuz. Topu kaleye atmakda büyük maharet gerektiriyor. Ateşe uzun süreli basarsanız topu havadan atarsınız. Bu atışı özellikle paslarınızda kullanın. Kısa süreli ateşe basarsanız topu düz biçimde karşıya atarsınız. Maç esnasında sahada toplamanız gereken parçalar **(ITEMS)** çıkıyor. Özellikle giysi parçalarını ve paraları toplamayı ihmal etmeyin. Paralar ile daha sonra 'GYM'den giysi parçaları satın alabiliyorsunuz. Kenarlarda topu kızdıran parçalar var. Eğer adamınızın ya da kalecinin extra eldiveni yoksa atılan şutu tutamıyor.

Maç esnasında oyundan çıkmak istiyorsanız 'ESC'ye basmanız yeterlidir.

Oyun esnasında gözlerinin hiç rahatsız olmuyor. Öteki oyunlarda olan kötü scrolling *(ekranın sağa sola hareket etmesi)* bu oyunda yok. Eğer yeniyseniz acemilik çekeceğiniz tek şey topun kimde olup olmadığıdır. Özelikle oyun esnasındaki seyirci ve satıcı sesleri mükemmel yapılmış.

Oyun her açıdan mükemmel dizayn edilmiş. Müzik ve grafiklere diyecek yok. **KICK OFF'dan** bıkanlar eğer gelecek yüz yıllarda futbol oynamak istiyorlarsa bu oyun tam onlara göre. Oyunu herkese tavsiye ederim. Özellikle iki joystick'ğe sahip olup iki kişilik oynayabiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?

**IMAGEWORKS**
**512K TEK DİSKET**

| | |
|---|---|
| GRAFİK | %95 |
| SES / FX | %90 |
| OYNANABİLİRLİK | %90 |
| GENEL | %90 |

# HORROR ZOMBIES

*TUNÇ DİNDAŞ*

Karanlığın içinden gelen çığlıklar beni çekiyordu. Ormanın gizemlerini çözmeliyim. Yanıma kutsal kitabı ve beni kötülüklerden koruyacak tılsımımı aldım. Uzun ama belki hiç bitmeyecek bir yolculuğa başlıyorum. Bunun sonunda ne olacağını ben de bilmiyorum. Ama bütün sırları ortaya çıkaracağım.'

Siz de bizim gibi sırlardan, gizemli olaylardan ve korkudan hoşlanıyorsunuzdur. Ben ve Sinan bu oyun başında iyi zaman harcadık. Bir çok bilmeceyi çözdük ama daha çözecek çok bilmece ve gezecek çok oda var. Fakat dikkatli olun. Sonsuzluğun derinliklerinde kaybolmayın. Gerçekler sizi doğruya götürecektir.

Oldukça yeni bir software firması olan **MILLIANIUM** bu oyunu iyi bir reklam kampanyasıyla piyasaya sürdü. İstediğini oldukça iyi bir şekilde başardı da. Oyun dizayn olarak iyi sayılır. Yalnız grafikler sanki çok aceleye gelmiş gibi. Kimi yerler gerçekten çok kaliteli ama, bazıları da çok acemice. Animasyonların çoğunluğu iyi. Hatta bazıları çok komik. Şimdi oyunumuza geçelim.

Oyunumuz başlayınca 'S' tuşu ile müzik ya da ses efektleriyle oynayabilirsiniz. Oyun başlamadan önce size password soruyor. Burayı **'RETURN'** ile geçebilirsiniz. O zaman oyuna birinci kademeden başlıyorsunuz. Ama çeşitli bölümleri geçince oyun size passwordlar veriyor. Sonra bu passwordları kullanarak istediğiniz kademeden başlayabilirsiniz. Bir de oyunun belirli yerlerinde boşluk tuşuna **'SPACE'** basarak bazen eğiliyor, bazen sürünüyor ve bazen de bir zombiye dönüşebiliyorsunuz.

Oyunun birinci kademesinde, önce sağa doğru gidip şöminenin üstüne zıplayın, tabii bu arada şöminenin yanından gelen zombiye dikkat edin. Şömineden yukarı zıplayıp bıçağı aldıktan sonra, sağa gidip kapının yanındaki *(zombiye dikkat ederek)* anahtarı alın. Artık bıçağı kullanarak bütün zombileri öldürebilirsiniz. Anahtarla kapıyı açtıktan sonra yine sağa giderek üzerinize gelen zombiyi iki kere vurup öldürün ve resmin üstüne zıplayın. Resmin üstünden sırayla sağ ve sol çaprazlara zıplayarak orada duran eşyaları alın. Şimdi tekrar sağa ilerleyip kapının yanındaki sütunun üzerindeki asansöre zıplayıp sol çapraza atlayarak oradaki anahtarı alın. Kapıyı geçip soldaki elması alın. Sağa dönüp ilerlerken arkanızdan ve önünüzden gelen farelere dikkat edin. Birazdan karşınıza çıkacak olan masanın üstünden atlayıp masayı biraz sola itin. Şimdi masanın üzerine çıkarak yukarıdaki ayakkabıları alın. Tekrar sağa gidip kapının yanındaki nesneye çok az yaklaşarak alın. Burada dikkatli olun yoksa kapının yanındaki duvardan bir zombi çıkıp sizi öldürür. Açık olan kapıdan geçin. Burada boşluk tuşuna basarak eğilin ve birinci kurbağa heykelinin önünden geçin. Duvardan çıkan zombiyi vurup hiç korkmadan ikinci kurbağa heykelinin önünden bir iki kere geçip açılan delikten aşağı düşün. Önce sağa gidip şöminenin üstündeki nesneyi alın. Şimdi şöminenin önüne gelip yukarı zıplayın. Kendinizi bir odada bulacaksınız. Buradaki şövalyeye dikkat edin. Eğilerek önünden geçtikten sonra resmin üstüne zıplayın.

Şimdi sol çapraza zıplayın. Yalnız düşerken aşağıdaki şövalyeye değmemek için, kendinizi sağa çekin. Bundan sonra da bu odadan çıkıp sola doğru ilerleyin. Trabzanların üstüne zıplayıp sola doğru ilerlemeye devam edin. Bu arada aşağıdan geçen kafası kopuk mankenlere dikkat edin. Trabzanların sonundaki resmin önünden yukarı zıplayın. Yine kendinizi başka bir odada bulacaksınız. Bu odadaki dört nesneyi de topladıktan sonra odadan çıkın. Kendinizi trabzanların başındaki ilk resmin önünde bulacaksınız. Soja doğru ilerleyip trabzanlardan aşağı inin. İki yanında şövalyeler duran şömineye raslayana kadar sola gidin. Önce şömineden çıkan zombiyi iki kere vurarak öldürün. Sonra da aralık tuşuyla eğilerek ilk şövalyenin önünden geçip şöminenin önünde durarak yukarı zıplayın. Yukarıdaki nesneyi de aldıktan sonra sağ çapraza atlayın. Eğer burada sol çapraza atlarsanız, duvardan çıkan bıçaklar sizi öldürecektir. Şimdi tekrar eğilerek sola gidin. Odanın sonundaki dolabın üstünde duran eşyayı aldıktan sonra sağdaki kapıdan çıkın. Evet böylece ilk kademeyi bitirerek, ikinci kademenin şifresi olan **WOLFMAN'İ** de gördünüz.

Oyunu öğrendiniz. Gayet güzel ve sürükleyici bir oyun. Bazı ufak tefek hataları var. Mesela adamımız saçma sapan yerlerde ayakta durabiliyor. Size saldıran yaratıklar saçma yerlerden dışarı çıkıyorlar. Ama yine de alınması gereken bir oyun. Mega şanslar.

**MILIENIUM**
**AMIGA** 512K tek disket

| | |
|---|---|
| GRAFİK | %70 |
| SES/FX | %60 |
| OYNANABİLİRLİK | %70 |
| GENEL | %70 |

TANITIM

# TEAM SUZUKI

**OGUZHAN ÖZBAŞ**

Bu aralar televizyonda görmeye alıştığımız formula ve motosiklet pist yarışları ülkemizde epey beğeni topluyor. Oyunumuzda bu yarışların hayranları için. Oyun motosiklet yarışlarını simule ediyor. Simulasyon deyince de vektör grafikler akla gelir. Oyun neredeyse **Indy 500'ün** aynısı. Tek farkla, o da bu kez motosiklet kullanıyor olmamız. Oyun **Gremlin Graphics** tarafından yapılmış ve yapımı sırasında **Suzuki** yarış takımının elemanları oyunun gerçekçi olması için yardımlarını eksik etmemiş. **Schwantz, Tsuda ve Mackenzie** gibi süper sürücülerin isminin oyun içinde kullanılmış olması oyunu daha zevkli hale getirmiş. Kim bir dünya şampiyonunu oyunda da olsa yenmek istemez. İlginç diğer bir taraf ise Suzuki'nin Toyata'dan geri kalmayışı. Hatırlanacağı gibi geçen aylarda Toyota, Ocean firmasına **Celica GT Rally** oyununu yaptırmıştı. İki dev firmanın reklam rekabeti oyun sektörüne de atlamış gibi görünüyor. Şimdi oyunumuza geçelim.

Oyunumuz vektör grafikli ve birçok açıdan **Indy 500'e** benziyor. Yanlız oyunu diğer simulasyonlardan ayıran yanı hızlı oluşu. Gösterdiği alanın komplekslik derecesine göre saniyedeki kare sayısı 15'e kadar yükselebiliyor. Etraftaki köprüler, ilan panoları, diğer motosikletler ve seyirci tribünleri kompleksliği belirleyici faktörler oluyor. 'F' tuşu o saniye gösterilen kare sayısını veriyor.

Oyun başladığında genel bir menu çıkıyor. Herşey buradan ayarlanıyor. İlk sırada kontrol şekilleri sıralanmış. **Joystick, Alternatif ve Normal'den,** en iyisi alternatif. Alternatif sayesinde kontrol mouse ile oluyor ve oynanabilirlik artıyor. Ayrıca motosikleti istenildiği anda tek teker üzerinde kullanmakda ancak bu şekilde mümkün oluyor. Sağ mouse tuşuna basarak ileri hızlıca itmek bu efekti sağlıyor. Oyunun en güzel simule ettiği yönlerden biri de bu.

Diğer bir dizi seçenek ise oyunun zorluk derecesi. Birçok oyundan alışık olduğumuz zorluk derecelerinin aksine ***(Hard, Medium, Easy)*** burada kullanılan motosikletin motor hacmini simgeleyen **125** cc, **250** cc ve **500** cc değerleri kullanılmış. Motor hacmi büyüdükçe belki motosikletin hızı artıyor ama kullanılması zorlaşıyor. Çünkü, zaten normalde güç olan hareket kabiliyeti azalıyor. Virajları almak için yapılması gereken manevraları yapmak zorlaşıyor ve bir de böyle yarışlarda çok önemli olan vites sorunu başlıyor.' 125 cc'de otomatik vitesle oynanabiliyor ama daha" sonra bu kalkıyor.

En son seçenek ise klasik" her oyunda olan alıştırma^ tek yarış ve tüm sezon gibi seçenekler. Alıştırma turları Suzuki'nin Japonyadaki deneme pisti olan Suzuka'da oluyor. Tek yarış seçildiğinde ise Dünya" Şampiyonasına dahil herhangi bir pistte oynayabiliyoruz. Tüm sezon uzun süreceğinden sezonu kaldığı yerden saklama ve yükleme şansı da tanınmış.

Oyunun oynanabildiği mouse ile çok yüksek. Aynı başarıyı joystick sağlayamıyor. Vektör grafikleri belki itici gelebilir ama yaratılan yarış efektleri oldukça güzel. Virajlarda gerçekten yarışıyormuş gibi yerle paralel olmak insana müthiş bir heyecan veriyor.

Her simulasyonda olduğu gibi oyuncu kullandığı aracı çeşitli açılardan görebiliyor. Yarış esnasında 'F1' tuşu ile motosikletin üstünden önünü, 'F2' tuşuyla da arkasını görebiliyoruz. 'F3' ve 'F4' tuşlarıyla motosikleti dışardan görüyoruz. Motosikletin üzerindeyken görünen panel hiç karışık değil. Devir ve hız göstergesinden başka vites değiştiren, fren ve gaza basan elleriniz var. Oyun sırasında pist dışına çıkmanız çok muhtemel bir olay. Fakat her pist dışına çıkış motosiklete zarar veriyor. Devamlı son durumu belirtilen zarar %100 olunca motosiklet devriliyor. Böylece yarış dışı kalıyorsunuz. Ayrıca oyun, motosikletin sürücüsünü de gösterebiliyor. Motosiklete dışardan bakarken 'M' tuşuna basarsanız sürücüde vektör grafiklerle motosikletin üzerinde konuşlandırılıyor

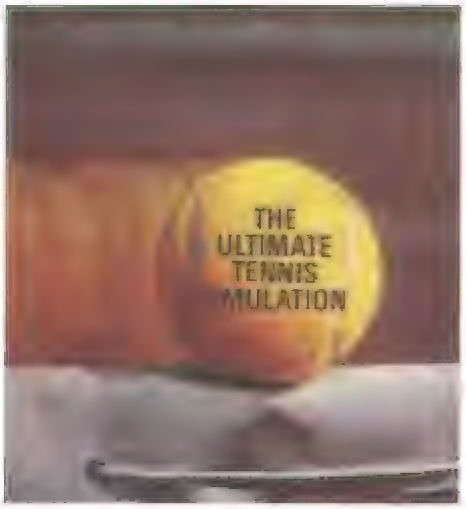
Her yarıştan önce, başlangıçtaki sıranızı belirleyici bir deneme yarışı oluyor. Bu hem pisti tanımanızı sağlıyor, hem de esas yarışa ön sıralarda başlamak için bir fırsat oluyor. Oyunun en güzel yanı pozisyonları tekrarlayabilmesi. 'R' tuşuna basınca belli bir süre önceden o ana kadar ki yarış tekrar gösteriliyor. Daha önceden yerleştirilmiş kameraların çekimleri senkronize edilmiş halde gösteriliyor. ',' ve '.' tuşları ekrandaki renkleri açıp kapamaya yarıyor, böylece televizyonda da monitör kalitesi elde edilebiliyor. Silme tuşu ile oyun durdurulabiliyor.

Oyun grafik açısından bir simulasyon için oldukça iyi bir düzeyde. Simulasyon meraklılarına ve motosiklet yarışlarını iç çekerek seyredenlere tavsiye ederim. Mackenzie ve Schwantz ile başka nerede yarışabilirsiniz ki?

**GREMLIN 512 Kbyte - Tek Disket**

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 87 |
| SES | %68 |
| OYNANABİLİRLİK | % 63 |
| GENEL | % 75 |

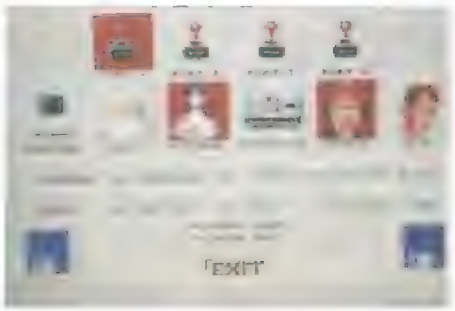
# PRO TENNİS TOUR 2




**OĞUZHAN ÖZBAŞ**

Nihayet Amiga'da da iyi bir tenis oyunu çıktı. **UBI** Softun **Blue** Byte a yaptırdığı **Great Courts II** benim gibi tüm tenis severlerin aradığı bütün özellikleri içinde topluyor. Spor oyunlarından hoşlananların da kaçırmamasını tavsiye ederim. Şimdi oyuna geçelim.

İlk başta karşımıza sembollerden oluşan bir ekran çıkıyor. Amiga Workbench preference'ini hatırlatan sembol ile oyun öncesi gereken her ayarlamayı yapıyoruz. Bu menüye girince oynayacağınız sahanın cinsini, oyuncu sayısını ve




oyunun kaç set üzerinden oynanacağını ayarlayabiliyorsunuz. Oyunu eksiksiz kılan taraflarından biri de burada seçebildiğiniz oyuncu sayısı. **Kick Off** için ülkemize getirtilen joystick port interface'! ile dört kişi aynı anda oynamak mümkün oluyor. Bu özellik daha önceki tenis oyunlarında yoktu. Ayrıca çifterli maçlar oyunun hızını etkilemiyor. Oyuncu sayısı belirlendikten sonra sıra, diğer bir ekranda oyuncuların özelliklerinin ayarlanmasına geliyor. İsteğe bağlı olarak bir veya birçok oyuncu bilgisayar kontrolüne bırakılabiliyor. **Junior** modu seçilirse bilgisayar sizi topun geleceği yere götürüyor ve size sadece topa iyi bir zamanlama ile vurmak kalıyor. **Average** seçilince bu yardım kalkıyor ve kontrol tamamen size geçiyor. Son seçenek ise karakter. Oyunun en güzel yanı da burası. Elinizde sınırlı sayıda puan var. Bu puanları bir tenis oyuncusunda olması gereken özellikleri güçlendirmek için, istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz. Bu da karşınızdaki rakibe karşı bir taktik olarak kullanılabiliyor. Rakibinizin zayıf yönlerinden avlayacak şekilde kendinizi biçimlendirebilmeniz, oyunun içine becerinin yanında zeka da katıyor. Ayrıca yarattığınız karakteri diskete saklayabilirsiniz. Oyun esnasında sizi canlandıran figürün bayan veya bay olması yine seçenekler arasında.

Bütün bu ayarlamalardan sonra oyuna hazırız. Oyunun antrenman kısmı gerçek maç öncesi epey yararlı oluyor. Ayrıca sizi çalıştırabilecek akıllı bir de top makinası var. Antrenman seçildiğinde karşınıza çıkan ekranda, makinanızı 10'lu kombinasyonlarla programlayın. Makina topu 10 değişik yere atabildiği için ortaya çok sayıda kombinasyon çıkarmak mümkün. Sevdiğiniz kombinasyonları diskete saklanabilirsiniz.

Vuruşlara iyice çalıştıktan sonra artık maça hazırsınız.Tek maç veya turnuva yapabilirsiniz. Oyunu en güzel kısmı turnuva. Turnuva tam bir **Player Manager** şeklini alıyor. Maç tarihlerinin ayarlanması, kazanılan paralar ile maddi durumun değişmesi, yani yoktan bir yere gelme hissi oyunu epey değiştiriyor. Senelik takvimde dünya sıralamasını etkileyen her turnuva eksiksiz konmuş. Hangisine katılacağınıza kendiniz karar veriyorsunuz. Burada biraz da o turnuvanın maddi ödülü etkili oluyor. **Davis** veya **Wimbeldon** turnuvasını kazanmak ve seri başı olmak oyun da olsa mümkün.

Oyun içinde her türlü hareketi yapabiliyorsunuz ve bu hareketleri yapmak **Great Courts** M'de diğer tenis oyunlarında olduğundan çok daha kolay. Oynanabilirlik iyi düzeyde. Grafik kalitesi bir tenis oyunu için yeterli. Oyuncuların animasyonları oldukça detaylı. Animasyonlar da oyuncunun kıyafetine kadar herşey dikkate alınmış. Bayan oyuncuların eteklerine biraz daha dikkat etmeleri gerekiyor. Eğer tenis ve benzeri spor oyunlarından hoşlanmıyorsanız, bu oyun fikrinizi değiştirebilir. Raketin gücü sizinle olsun. Sözün kısası, mutlaka alın pişman olmayacaksınız.

| | |
|---|---|
| GRAFİK: | % 93 |
| SES: | %86 |
| OYNANABİLİRLİK: | % 90 |
| GENEL: | % 90 |

# CODE NAME ICEMAN

**TARKAN BARLAS**

Uzun zamandır yılan hikayesine dönen Codename Iceman'i, ne yazık ki geçtiğimiz aylarda çeşitli nedenlerden dolayı yazamamıştık. Aradan geçen zaman zarfında sizin bu oyunu çözdüğünüzü düşünerek ikinci bölümü kısa.ipuçları şeklinde vereceğiz.

Periskop: İki çeşit periskop vardır, Attack ve Observation. Taaruz esnasında Attack periskopunu kullanacaksınız. Diğer zamanlarda ise Observation periskobunu. Peiskopların max derinlikten kullanılma mesafeleri 70 m dir. Periskop yukarıda iken haraket etmek zorunda kalırsanız, periskoplar bundan zarar görür. Attack periskobu 5knot, Observation periskobu'da 12knot ve üzeri bir hızda zarar görür.

Komünikasyon: Denizaltıya tüm mesajlar şifreli olarak gönderilir. Gemide bulacağınız decoding kitabı sayesinde bu mesajları deşifre edebilirsiniz.

Rota: Denizaltı için bir rota çizmeniz gerekecektir. Bu rotada, geminin geçmesi gereken yerler satırbaşlıkları olarak verilmiştir. Bunları şifreli çantanın içinden, kaptanın odasından alabilirsiniz. Rotanın tayinindeki sapmalar belli bir limite kadar kabul edilebilir (400km).

Silahlar

Harpoon: Homing sistemi ile çalışan 10001b patlayıcı başlığı olan ve suüstü hedeflerinin tahribinde kullanılan konveksiyonel bir rokettir.

Sting Ray: Menzili 35 mil olan, 90 knot hıza sahip, 10001b patlayıcı başlığı bulunan bir torpidodur.

Emerson Electric MK 2 Torpedo Decoy: Yüksek frekanstan ses vererek, denizaltıya gönderilen torpidoların hedeflerini şaşırtmakta kullanılır.

Silent Run: USS Blackhawk 688 sınıfı bir nükleer taaruz denizaltısı olduğu için, 5 knot ve altında seyir ettiği zaman 'Sessiz Seyir' moduna geçebilir. Sessiz seyirde, düşman sonarları denizaltının yerini tespit edemez.

Sonar: Günümüz denizaltılarında aktif sonar kullanmak tam bir intihardır. Bu sebeple denizaltılar passif sonar kullanmak zorundadırlar.

İlkyardım: Oyun esnasında boğulan biri ile karşılaşırsanız yapmanız gereken şeylerin ingilizcesi aşağıdaki gibidir ve siz de bunu benim gibi sıra ile yazmak zorundasınız.

1 -Lay victim on back ( Eğer hasta yatar durumda ise buna gerek yoktur).
2-Shake and Shout
3-Call for help
4-Establish the air
5-Look, listen and feel
6-Give 2 good breaths
7-5'i tekrarla
8-Check pulse for 5-10 seconds
9-Eğer hala kazazedenin durumunda bir düzelme yoksa. Copress the chest'.

Bize gelen mektuplara göre okuyucularımızın en fazla takıldıkları yerler buraları. Gelecek aylarda gene bu şekilde ipuçları ile sizlere takıldığınız yerlerde yardım etmeye çalışacağız. Bu arada sizde takıldığınız yerler için mektup yazmayı unutmayın. Tekrar görüşünceye kadar hoşçakalın.

## SINAN EREL

Arcade meraklılarının iyi bildiği bir firmadır **TAITO. Coin- Up'lar** daki çeşitli oyunlarıyla birçok kişiyi büyülemiştir. Amigacılar **Rambo** III'ten hatırlayabilirler. Sadece arcade meraklılarını şaşırtmak firmayı yeterince tatmin etmemiş olsa gerek ki, bu kez de bir zeka ve beceri oyunu yaptılar. Evet, yanlış duymadınız, zeka ve becerinin bir arada olduğu bir oyun. Adı da **Puzznic. Puzznic, Puzzle** *{bulmaca)* ile **Panic** *(panik)* kelimelerinin birleştirilerek kısaltılmasından meydana gelmiş bir kelime. Şimdi, *'ben bulmaca delisimiyim ki? bu oyunu oynayayım* diye düşünenleriniz olabilir. Onlara söyleyeceğim tek şey *dereyi görmeden paçaları sıvamayın* olacaktır. Gerçek hayatta olduğu gibi bilgisayar dünyasında da hiçbir şey göründüğü gibi değildir. O yüzden görünüşe aldanmayın.

Oyunu joystick'le oynuyorsunuz. *'Neden mouse'la oynanmıyor?* diye düşünenler, ilerde ki kademeleri görünce bunun sebebini anlayacaklar. Neyse, lafı daha fazla uzatmadan oyunu anlatmaya başlıyalım artık. Evet, bir zeka-beceri oyunu demiştik. Oyun üstünde sekiz adet farklı şekil ( prizmatik üçgen, konik üçgen, prizmatik beşgen, kare, elmas, küp, delikli kare ve küre ) olan kutucuklarla oynanıyor. Nasıl mı? Kolay, joystiğinizle kutuları alıp yan yana getiriyorsunuz, aynı olanlar birbirilerini yok ediyorlar. İşte hepsi bu. Tabii iş göründüğü kadar basit ve kolay değil. Aslında ilk başlarda öyle ama sonra oyun yavaş, yavaş düşündürücü ve hissettirici bir düzeye geliyor. Oyuna başlamak için F tuşlarını kullanıyoruz.

Fi:.....1 kişilik oyun.
F2:.....2 kişilik oyun.
F3:.....Oyunu durdurma.
F4:.....Müziği açıp/kapama
Esc:.....Oyundan çıkış.

İki kişilik oyun, tek joystick kullanılarak sırayla oynanıyor. **Pause** yaparken ekrandaki taşlar kayboluyor. Yani sıkışınca pause yaptığınızda taşların yerini düşünerek hatırlamak zorundasınız. Oyunda kolaydan zora doğru giden sekiz zorluk kademesi var. Her bir kademede ise ait olduğu zorluk sırası kadar ( *örneğin sekizinci kademede sekiz tane. üçüncü de ise üç tane* ) puzzle ( *bulmaca* ) grubu var. Her grupta ise dört tane problem var. Her bir problemi çözmek için belirli bir süreniz var. Bu süre her grupta, problemin zorluğuna göre değişiyor. İlk başlardaki kolay bölümlerde genelde her şekilden iki tane var. Sonraki bölümlerde ise yavaş, yavaş üçlü şekiller giderek artan miktarlara çıkmaya başlıyorlar. Ayrıca işin içine her puzzle'da farklı yerlerde beliren asansörler girmeye başlıyor. Nasıl, ilk bakışta göründüğü kadar kolay olmadığını biraz olsun anladınız değil mi?

Evet oyunu görünce blöf yapmadığımı anlıyacaksınız. Hem hızlı hareket ederek zaman dolmadan taşları yok etmeye çalışmak, hem de hızlı düşünerek hata yapmamaya çalışmak oldukça zor bir olay. Tabii ilk başta biraz zorlanacaksınız. Fakat

hiç moralinizi bozmayın; daha siz ne olduğunu anlamadan kendinizi oyuna kaptırarak, oyunun kurdu olacaksınız.

Başınıza gelebilecek tek şanssız olaysa, evde daha önce bilgisayarınıza yaklaşmayan kişilerin bu oyunu gördükten sonra birer bilgisayar hastası olmalarıdır.

Zeka oyunlarından hoşlananlara söyleyecek bir sözüm yok, onlar nasıl olsa çoktan bu oyunu almışlardır. Ama daha önce bu tip bir oyun oynamamış ya da henüz bu oyunu almamışlar için söylenecek tek birşey var 'Bu oyunu muhakkak alın'.

Neşeli dakikalar...

TAITO
512 Kbye-TEK DİSK

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 75 |
| SES | % 80 |
| OYNANABİLİRLİK | % 93 |
| GENEL | % 83 |

# CADAVER

*Mehmet Ali Şahin*

## CADAVER İLK LEVEL ÇÖZÜMÜ

Burada yazacağım çözüm ile ilk leveli %98 ile geçebilirsiniz. Geri kalan %2 lik kısmı oluşturan 6 gem (değerli taş) ile yapılacak işlemi beceremedim. Ama kalan kısımlar bile yeterince uğraştırıcı. Oyunda kapılar diagonal durdukları için belirli kapıyı anlatmak için şu kısaltmaları kullanacağım:

YS: Yukarı sağdaki kapı, **AS:** Aşağı sağdaki kapı, YL: Yukarı soldaki kapı, **AL:** Aşağı soldaki kapı.

Eğer birden fazla belirtilen eşya varsa (kapı. düğme, vs) eşya numarasını, soldan başlayarak yazıcam. Şimdi çözüme geçelim:

İlk ekranda parayı, kazmayı ve günlüğü alın. YS. Kolu oynatın. YS. Taş torbasını alın ve onu silah olarak seçin. YL. AL. Büyü taşını alın. YS. Yaratığı taş atarak öldürün. Varillerden birini sol üst duvardaki rafın altına çekip üstüne zıplayın ve büyü halkasını alın. YS. Sağdaki çuvalı geri çekin. Arkasında saklı olan **GEM** yani mücevheri alın. AL. AS. AS. AL. Yaratığı öldürün. Buradaki dolu varildeki sıvıyı içerek enerjini arttırın. Varilin üstüne zıplayın. İpi alın. AS. Kaskı alın. AS. Anahtarı ve ekmeği alın. YL, YL, YS, YL, AL. Kolu oynatın, AL, AS. Kolu oynatın. Taş torbasını alın. Sandığı açın. Parşömeni okuyun. YL, YS. Kolu oynatın. YS, AS, AL. AL. kazmayı bırakın ve ortadaki duvara doğru itin, duvar yokolacaktır. AL. İskelete bir göz atıp kitabı okuyun, AS, AS, YS, YL1. Anahtarı alın, AS, YL2, sandığı açın. Parayı, tavuk budunu ve ekmeği alın, AS, YS. Kaskı, parayı ve şişeciği alın. Anahtarı kilide sokun. YS2. Buradaki mahkuma tavuğu ve ekmeği verin. Oda karşılığında bazı ipuçları verecektir. İçinde alkol olan şişeciği de ona verin. Size kodu hatırlayabildiği kadar söyleyecektir: 1044. Bunun ne kodu olduğunu bilemeyeceğim. **CORG REGION** diye bir yerden bahsediliyor, ama henüz öyle bir yere rastlamadım. AL, AS1. Anahtarı alın, YL. AL, AL, AS. Elması alın. Cildi okuyun. Kasenin içindeki ateşi üzerine zıplayarak söndürün. AS, AS. İskeleti inceleyin. Anahtarı alın. YS. Anahtarı alın. Tüm şişeleri alın. Kilide uygun anahtarı sokun, AL. AS, cildi okuyun. Büyü kağıdını **(SCROLL)** ve şişeleri alın. YL, AL. 2 parayı ve tavuğu alın, gereksiz kemikleri bırakın. YS, YL, YL. Tüm bilinmeyen büyü şişelerini bırakın. **LEARN POTION** büyüsünü şişeler üzerinde kullanın, (şişeye yaklaşın, ikonlar çıkınca boşluk tuşuna basın). Bu büyü 3 kere kullanılabiliyor. Elimizde 4 şişe var. Ekşi kokulu olan **(SMELLS ACRID** ) şişeye büyü yapmayın çünkü bu zehirdir. Duvardaki düğmeye basın, YS. Çukura yaklaşın ve ipi içine bırakın. Çukura düşün. Parşömeni okuyun, ölü fareyi kaldırın, anahtarları alın. Sandığı açın, Kül kavanozunu **(URN)** alın. AS, AS. Parşömeni okuyun. Kitabı, 4 elması ve birkaç tane kemik alın. YL. Kısa boylu mantarın üzerine zıplayın. Kitabı ve kemikleri uzun mantarın üzerine koyun ve bunların üzerine çıkın. **GIANT JUMP** şişeciğini için. Zincire doğru zıplayın ve üst kata çıkın. Anahtarı alın, AL. YL, YL, YL. Taş torbasını silah olarak seçin. AL. Yaratığı öldürün, YS. YL, AL, yaratığı öldürün. Anahtarla kilidi açın, AL. AS, AL. İki yaratığıda öldürün. Parşömeni okuyun, kaseyi inceleyince alevin Lady Carolus'un ruhunu tutsak ettiğini öğreniyoruz, üzerine zıplayarak alevi söndürün. Alev yeniden yanana kadar bekleyin ve yeniden söndürün. Bu işe Lady'nin ruhu kurtulana kadar (5 kere) devam edin. Tüm kavanozları açın (altınlar, altınlar). AL, AS, üstünde kül kavanozu olmayan iki taşı okuyun, elinizdeki kavanozda kimin külleri varsa uygun yere bırakın. Huzura kavuşan ruhun bırakacağı kan dolu şişeyi alın. YL. Mezarın üstüne zıplayın ve biraz önce aldığınız kan şişesini bırakın. Hediye gelen anahtarı ve büyü kağıdını alın. AL, YL. Gri renkli kutsal su şişesini alın ve onu kasenin (Kutsal kase) içine bırakın. Şimdi kasedeki suyu içerek gizli geçitten geçin.« Geldiğiniz çıkışı olmayan odada kolu indirin, şişeyi alın, tekrar kolu indirerek buradan kurtulun. Bu odadaki şişeleri alın. YS, YS, YS, YS, YS, YL. Taş torbasını hazırlayın, yaratığı öldürün, iki şişeyi ve büyü halkasını alın. Sakın kavanozla uğraşmayın hem boş hem de tuzak, çözme büyüsünü boş yere harcatıyor. AL. Yaratıklara ölüm, anahtarı alın, YL. Burada bir taç göreceksiniz ve bize labirentten kurtulmak için kralların tacı gerekli. Yooo! Hemen üstüne atlamayın, bu sadece değersiz bir sahte. YS, elinizde ne kadar başlık, kalkan vs varsa hepsini bırakın, AL, AS, AL, parşömeni okuyun, YS, AS, AS, AL. Buradaki iki alevi de söndürerek sağ alta giden kapıyı açın. AS, AL. Parşömeni okuyun, anahtarı ve kalkanı alın, YS, AS, YS1. Buradaki büyük kavanozu inceleyin, büyü halkasını alın, parşömeni okuyun, AL. YS2. Parşömeni okuyun, ortadaki taşların arasına girin ve büyü taşını (RUMIC **STONE)** alın. AL, AL. Kılıcı, kalkanı, başlığı alın. üzerinde kalkan kabartması olan mezarın üzerine çıkın ve parayı bırakarak bir ruhu daha huzura kavuşturun, şişeyi alın, YS. AS. Mezarın üstüne çıkın, anahtarı alın, dört köşede duran taşları aşağı atarak bir ruhu daha huzura kavuşturun, şişeyi alın. Sağ üstteki iki büyük kavanozu bloktan aşağı itin, büyü kağıdını alın, kavanozu açın, AS. Taş torbasını ve paraları alın, YL. Anahtarı kullanarak kapıyı açın, YL. YL, YS, YS. Sandığı açın, açamadınız değil mi? Tuzağa yakalandığınızı öğrenince hemen **DISPEL TRAP** büyüsünü kullanın ve sandığı açın. Kül kavanozunu ve büyü halkasını alıp kitabı okuyun, AL. AL, YL, AL. üzerinde kase olmayan mezarın üzerine zıplayın, kül kavanozunu bırakın, büyü kağıdını alın. AL, gri anahtarı deliğe tıkın, YL. Kül kavanozunu alın, sandığı açın (yine tuzak), **DISPEL SPELL** büyüsünü kullanıp sandığı açın ve büyü taşını alın, YS. İsterseniz harita büyüsünü alın, cildi ve parşömeni okuyun. Hiçbirşey anlayamadınız değil mi? **READ MAGIC** büyüsü ile parşömeni yeniden okuyun. Her iki kitabı da okuyun, AL, AS, AL, YL. Küçük gri şişeyi kasenin içine atın, kaseyi almak için, kolu oynatın, büyü kağıdını alın, kolu oynatın. YS. YL. Gri şişeyi kaseye atın, kaseyi için, kolu oynatın, büyü kağıdını alın. kolu oynatın. YS, YS, YS, YS, YS, YL, YL, AL, YL, YS. Kılıcı, kalkanları, başlığı bırakın, AL, YL, AL. Parşümeni okuyun, sandığı açın. parayı ve eti alıp kitabı okuyun, YS, AS, AS, YS, AS. AS. AL. AL. AL. AS. Kül kavanozunu yerine koyun, YL, YS, YS, AS, AS, AS, AL. Mezarın üstüne zıplayın, eti bırakın, şişeyi alın, YS, YL, YL, YL, YS, YL, YS. YS. AS. Şimdi duvardaki dört düğmeye soldan başlayarak sıra ile 1-4-3-2 nolu düğmelere basın. Bu yaptığınız ile artık çıkışa gelmiş oluyoruz. Ama işimiz henüz bitmedi. **YL, MASSACRE** *(Katliam)* büyüsünü silah olarak seçin. YS2, Büyüyü kullanarak ejderhayı öldürün. Ejderhanın leşine bir göz atarak onun sakladığı hazineleri alın. AL, AL, YL, AL, YL, YS. Kırmızı-sarı çapraz çizgileri olan kalkanı, iyi dövülmüş (WELL WROUGHT) kılıcı ve taş bloğun üstündeki başlığı alın. Bunlar kralın silahlarıdır. AL, YL. Düğmeye basın. Paraları, büyü halkalarını ve gerçek tacı alın, kolu oynatın. AS, AS, YS, AS, YS, YS, YS2. Düğmeye basın. YS, iskeleti inceleyip kolu oynatın. Veeeeee ...

.. Karşınızda ikinci level uzanıyor. Bu kez şatonun içindeyiz. Önümüzde daha pek çok zorluk var, artık buradan sonra yalnızsınız. Başarılar.

## GÖKMEN BAYIN

Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu ay hepimizin hastası olduğumuz Kick Off'un yeni bir versiyonunu açıklayacağım. Kick Off u oynarken sizi bilmem ama ben "keşke şu da olsaydı" diye bir sürü şey isterdim ve her oynayışımda bunları hayal ederdim. Sanki ANCO firması benim bu isteklerimi yerine getirmek için bu programı hazırlamış. Anlatıma başlamadan önce hemen şunu söyleyelim; bu oyun KICK OFF III değil, sadece KICK OFF'un DATA DISKidir. Kullanımı için KICK OFF'un 1MB versiyonuna ihtiyacınız var. Gelelim şimdi oyuna;

Disketi taktığınızda, karşınıza İngilizlerin dünyaca ünlü hakeminin resmi çıkıyor. Daha sonra KICK OFF'un diğer versiyonlarında olduğu gibi. oyunun ana menüsü karşımıza çıkıyor. İlk olarak OPTIONS'dan başlayalım. Burada karşınıza çeşitli alt menüler çıkacak. İlk seçenek olan PITCH'de saha seçimi yapacaksınız. NORMAL, ISLAK ve PLASTİK sahadan başka dikkatinizi OTHER PITCH seçeneği çekecektir. Burada, bu versiyonun ilk ve bana göre süper bir özelliği var. Bilgisayarınız kısa bir yüklemeden sonra önünüze dört seçeneklik bir menü verecek. Bu menülerden hangi tür sahada oynamak istediğinizi seçiyorsunuz. BUMPY'de, saha normal gibi gözükse de topu sürmek biraz güç. Eğer paslı oynamayı seviyorsanız ve bunda da başarılıysanız bu sahayı tavsiye ederim. MUDDY'de toprak sahada oynuyorsunuz. Adamlarınızın hızını ve topun yönünü çok iyi ayarlamanız lazım. Aksi takdirde topu iyi kullanamanız mümkün olmaz. WEMBLEY'de oynamak bir başka zevk. Saha tam bir çimen rengine dönüşüyor. Bu sahada oynarken, diğer sahalarda olmayan bir özellik dikkatinizi çekecektir; topun yerde zıplaması. Joystick'inizi iyi kumanda edemezseniz, topu kapmanız biraz güçleşebilir. ICE'da ise adından da anlayacağınız gibi buzlu *(ya da karlı)* sahada maç yapıyorsunuz. Saha karlı olduğundan uzaktan atacağınız şutlar, yerden sekerek gol olabiliyor. Ancak paslı oynayabilmek için biraz beceri gerekiyor. RANDOM'da ise bilgisayar her maçta sahayı rasgele bir biçimde seçiyor. DURATION'da sürenizi ayarlıyorsunuz. WIND yardımıyla da maç esnasında rüzgarın şiddetini belirliyorsunuz. EXTRA TİME'da beraberlikler sonrasında maçın uzatılmasını sağlıyor. AFTER TOUCH yardımıyla da topa vurduktan sonra falso verilmesini sağlıyorsunuz.

Ve işte FINAL WHISTLE in en büyük özelliklerinden biri daha: OFF SIDE!!!. Zaten KICK OFF'un diğer versiyonlarının en büyük eksikliği buydu. Daha önceki versiyonlarda her seferinde yeni birşeyler eklendi. Özellikle KICK OFF İlde hakem ol-

ması bayağı etkileyici bir özellikti. Bütün bu yeniliklere rağmen OFF SIDE in bulunmaması oyunu gerçekten biraz olsun uzaklaştırıyordu. Ama bu son versiyonda artık herşey tamam. Size tavsiyem, her maça OFF SİDE a OK diyerek başlamanız. Çünkü futbolun zevki o zaman çıkıyor. Yediğiniz bir golü hakem OFF SIDE diyerek iptal ettiğinde oldukça seviniyorsunuz. Eğer aynı olay, golü siz attığınızda tekrar ederse *(hele mağlupken)* bu sefer sinir küpüne dönüyorsunuz.

LEAGUE SKILL'de takımınızın hızını ayarlıyorsunuz. SELECT TACTIC'de takımınızın klasik taktikleri dışında, mevcut olan dört taktikten istediğinizi seçiyorsunuz. Böylece OPTIONS menusunu bitirmiş olduk. Ana menüdeki diğer seçenekler KICK OFF II ile aynı bu yüzden bunları açıklamaya gerek duymuyoruz.

Şimdi oyun ile ilgili kısa hileler:

* Klavyeden 'F' tuşuna basarak kamerayı kontrol edebilirsiniz.

* Taç atışlarını uzun atmak istiyorsanız,-joystiğin ateş düğmesine iki saniye kadar basıp bırakın.

* Rakibinizi OFF SIDE'a düşürmek için, karşı takım atak halindeyken, siz hep ileri çıkın. Rakibinizin daha santra yuvarlağına gelmeden OFF SIDE'a düştüğünü göreceksiniz.

Ayrıca karşı rakipden birini sakatladığınızda saha doktoru gelecek ve adamın oyuna devam edip edemeyeceğine karar verecektir.

Unutmadan şunu da ekleyelim; oyunda bir BUG mevcut. Oyunu kıran CYRİSTAL grubu, hatalı bir işlem yapmış. Direk şut çektiğinizde bazen kaleci kayboluyor. Bu yüzden de eskiden atamadığınız şutlar artık gol oluyor. Umarız yakın bir zamanda orjinal versiyonu elimize geçer ve bu oyunu ağız tadıyla oynarız.

| | |
|---|---|
| GRAFİK | % 85 |
| SES | % 75 |
| OYNANABİLİRLİK | % 95 |
| GENEL | % 90 |

# CURSE OF THE AZURE BONDS

**TARKAN BARLAS**

FRP *(Fantasy Role Playing),* günümüzde bilgisayar programcılarının ve büyük firmaların vazgeçemediği konuların başında geliyor. Bunun en büyük nedeni, bilgisayar kullanıcılarının artık joystick kabiliyetine dayalı oyunlara rağbet etmemesi. Artık insanlar oyun oynarken, sadece reflekslerini değil, kafalarını da kullanmak istiyorlar. 20 sterlin verip, bir defa bitirdikten sonra bir daha oynamayacakları, Arcade ve Shoot-em Up oyunları yerine, bir-iki ay boyunca uğraşıp zorlu bir oyunla uğraşmayı yeğliyorlar. Bu bence FRP'lere büyük bir ilgi duyulmasının birinci nedeni. İkinci nedense çok daha eskilere dayanıyor. Bundan yaklaşık olarak 15 yıl önce, bütün dünya masa üstünde bu oyunları oynamaya başladı. Biz evlerimizde iki. üç arkadaş buluştuğumuzda Gizli Hedef, Büyük Taktik gibi ilkel ve her şeyin şansa kaldığı oyunları oynarken, dünya FRP'leri mektup aracılığıyla ülkeler arası oynuyordu. Şu anda ülkemizde yavaş, yavaş tanınmaya başlayan FRP'leri dünya bir adım daha ileri giderek geliştirdi. Artık LRP'ler *(Live Role Playing)* oynanmaya başladı, insanlar haftada bir gün toplanıp, ormanlara gidip bu oyunu yaşayarak oynuyorlar. Bu iş için kostümler, maskeler, evler, kasaba ve şatolar bulunmakta. Sadece LRP'ler sayesinde hayatını kazanan dükkanlar bulunmakta. İngilterede 5 tane kulüpte, dönüşümlü olarak bu oyunu oynayan 100.000'e yakın insan var. Çoğunuza bu okuduklarınız saçma gelebilir. Fakat herkesin içinde biraz Conan'lık. biraz da Rambo'luk vardır. Macera filmleri seyrederken veya kitapları okurken, herkes roman veya film kahramanlarına özenip, gıpte edebilir. Bunun da nedeni, bu kahramanların, bizim hiçbir zaman yapamayacağımız işleri yapmalarıdır. Bir de olaya şu açıdan bakın: bütün bir hafta çalışmışsınız, bütün bir haftanın stres ve yorgunluğu hafta sonuna taşınmış. Bu stresi nasıl atabilirsiniz, televizyon seyrederek mi? Hayır, bu haftasonu değişik bir şey yapmak istiyorsunuz. Sonra hayal gücünüz çalışmaya başlıyor. Elinize bir gazete alıp, ilanlar sayfasına baktıktan sonra da düşünmeye başlıyorsunuz, acaba kimin rolünü oynasam? 25. yy da Buck Rogers'ı mı. yoksa nükleer savaş sonrası bir ranger tim üyesini mi? Hayır bu hafta bir değişiklik yapacaksınız, eski çağlara gidip, kayıp bir yüzüğü bulmaya çalışan maceracı bir grubun, savaşçısını oynayacaksınız. Telefon edip, yerinizi ayarlıyorsunuz. Ardından da klübe gidip, gerekli olan malzemeleri alarak, sizin gibi 5, 6 kişiyle çıkıyorsunuz yollara. Zorlu bir yolculuktan sonra, karşınıza çıkan bir çok düşmanı yenip, kötü büyücünün şatosuna ulaşacaksınız. Büyünün, büyücülerin, canavarların, kısacası maceranın olduğu bir filmde başrol oynamışçasına zevk aldığınız birşeyden daha fazla zevki hiçbir kitap ya da film vermez. Nedeni ise basittir, kitap ya da filmlerdeki kahramanlar size yabancı olan şahsiyetlerdir, fakat LRP'lerde kahraman sizsiniz. Gelelim FRP'lere, aslında FRP'ler içinde sadece bir oyundan ibaret değillerdir. Bir insan doğduktan sonra başarılı olmak için çalışır. İlkokula, liseye ve üniversiteye gider. Bütün bunları sadece bir branşta başarılı olmak için yapar, ardından çeşitli konularla ilgilenir. Vücudunu geliştirmek için spor yapar, tarihle ilgilenir, müzik dinler. FRP'lerde ise durum bundan farklı değildir. Yönettiğiniz kişi ya da kişiler belli özelliklere sahiptirler. Eski çağda geçen bir FRP'de karakterlerin özellikleri birbirlerinden farklıdır. Onlar da çeşitli konularda gelişirler, normal insanlar gibi yapamadıkları bazı şeyler vardır. Bazı özelliklerini geliştirip çeşitli aletleri kullanabilirler. Gelecek çağda veya günümüzde geçen FRP'lerde ise karakterlerin bir özgeçmişleri ve tahsil durumları vardır. Özelliklerinin arasında hızlı düşünmekten, alerjiye kadar bir çok detay bulunur. Bütün bunları siz belirlersiniz. Bu sebeple oluşturduğunuz karakterler sizin birer aynanızdır. Bu karakterlerle bütünleşirsiniz. Onlar zor durumda iken üzülür, öldüklerinde bir yakınınızı kaybetmiş gibi olursunuz. En eski ve ünlü FRP'ler bizim televizyonda film ya da dizi olarak seyrettiklerimizdir. Uzay yolu, James Bond ve Conan bunlardan bazılarıdır Bilgisayardaki FRP'lerin diğer oyunlara nazaran bazı avantajları vardır. Bir adventure'da sözlük karıştırmanız gerekebilir, oyunu bitirmeniz için de yapmanız gereken sadece bir görev vardır. Bir arcade'i ise bir kere oynadıktan sonra bir daha oynayamazsınız. Fakat bir FRP konu olarak çok geniş olduğundan, oyunu bitirmeniz 1, 2 ayınızı alabilir. Bu sebeple sadece ULTIMA Amerika'da 1 milyona yakın satmıştır. Bilgisayarda FRP oynamak için tek kişi yeterlidir, fakat masa üstünde oynamak için en az 4 kişi gerekir. FRP'lerde hiç bir şey şansa kalmış değildir. Her şey matematiksel hesaplarla yapılır. Bu nedenle her zaman iyi bir taktikle, bilinçli bir oyun oynamak zorundasınız. FRP'ler kendi kurallarıyla oynanır. Kendi tarihleri vardır. FRP dünyasında yüzlerce ırk ve binlerce canlı vardır. Yani herşeyi ile günümüz dünyasından farklı fantastik bir dünyadır. Fakat temelde bizim dünyamızdan bir farkı yoktur. Bizim bu ay inceleyeceğimiz FRP, SSI firmasının, TSR'nin kitaplarından uyarladığı ve *POOL OF RADIANCEm* devamı olan **CURSE OF THE AZURE BONDS.**

Pool of Radiance, Moonsea ve çevresinde geçiyordu. Moonsea oldukça önemli bir yerleşim yeri. Günümüz Akdenizi gibi birçok medeniyetin doğduğu ve battığı bir yer. Bu sebeple buraya birçok ırk hükmetmek istemiş. Elf'ler, Dwarf lar ve insanlar bunlardan bazıları. İnsanlar sonunda savaşı kazanmışlar ve bölgenin tek hakimi olmuşlar. Fakat zaman içerisinde insanlık birçok kere yıkılma tehlikesiyle karşı karşıya geldi. Bunlardan en önemlisi Tyranthraxus zamanında oldu. Büyük bir büyücü olan Tyranthraxus insanlığı yok edip, dünyaya karanlık güçleri getirecekti. Fakat 6 kahraman bunu engellediler ve Tyranthraxus'u yenmeyi başardılar. Daha sonra bu 6 kahraman, maceranın sesine kulak verip, Moonsea'nin güneybatısına doğru yola çıktılar. Amaçları uzun süredir kayıp olan prenses Nacacia'yı bulmaktı. Prensesin babası, kızını bulana büyük bir ödül vaddetmişti. Haftalar süren zorlu bir yolculuktan sonra grup, Tilverton yakınlarında konak kurdu. İşte ne olduysa bundan sonra oldu. Kalabalık ve kimliği meçhul başka bir grup, gece yarısını biraz geçe, ani bir baskınla kamp yerini bastı. Hazırlıksız yakalanan kahramanlar ne olduğunu anlayamadan, etkisiz duruma getirildiler. Sabah uyandıklarında tamamen soyulmuş olduklarını fark eden kahramanlar, bir de kollarına işlenmiş olan 5 adet sembolle karşılaştılar. Grubun büyücüsü, bu sembollerin lanetli olduğunu keşfetti. Büyük acı veren bu sembollerden ve lanetten kurtulmak zorunda olan grup, artık görevlerinin sadece prensesi kurtarmakla kalmayacağını biliyordu.

Curse of the Azure Bonds'u ilk defa oynayanlar, kendilerine çeşitli karakterler yaratmak zorundadır. Daha evvelden Hillsfar veya Pool of Radiance ile oynamış olanlar varsa, bu oyunlardan Curse'e karakter nakil edebilirler. Karakter yaratmak için ilk olarak bir ırk, ardından da karakterin olacağı sınıfı belirlemeniz gerekecektir.

IRKLAR

*HUMAN:* İnsan ırkıdır Her ırkta olduğu gibi, çeşitli avantaj ve dez avantajlara sahiptir, insanlar geceleri göremezler. Diğer ırklar geceleri görebilirler. Fakat buna karşın bütün ırkların yükselebilecekleri bir sınır noktası varken, insan ırkının gelişme sınırı yoktur. Diğer ırklar karışık sınıflardan oluşmuş olabilirler. Fakat insan ırkı sadece tek sınıf olabilir. İnsan ırkının ömürleri kısadır. Fakat bünye olarak sağlamdırlar. Bir çok ara ırka sahiptirler.

***ELF:*** Bilinen en eski ırktır. Çok uzun ömürlü bir ırk olan elfler, doğayla içice oldukları için, büyüye çok yatkındırlar. FRP'lerde olabilecek en iyi büyücüler bu ırktandır. İnsandan daha uzun boylu ve daha incedirler, bünyeleri zayıftır. Öldükten sonra hayata döndürülemeyen tek ırktır. Genelde şehirleri ormanların içindedir. Geceleri görebilme yeteneğine sahiptirler. Karışık sınıflar olabilirler.

***DWARF:*** Cüce bir ırktır. Fakat boyları kısa olmasına rağmen, oldukça güçlüdürler. Altını çok severler. Bu sebeple büyük madenler kazarlar ve genelde bu madenlerde yaşarlar. Madenciliğin getirdiği birikimle, oldukça iyi birer demircidirler. Savaşlarda kendilerinden büyük varlıklarla savaştıklarında ekstra puan alırlar. Hırsız, savaşçı ya da hırsız/ savaşçı olabilirler.

***GNOME:*** Dwarflardan daha kısa ve daha zayıf bir bünyeye sahip olan bir ırktır. Bunun dışında Dwarflardan bir farkları yoktur.

***HALB-ELFEN:*** İnsan ve elflerin karışımından oluşmuş olan bir melez ırktır. İki tarafında bazı özelliklerini almışlardır. Geceleri görebilirler. Bütün sınıfları olabilirler.

**SINIFLAR**

***CLERIC:*** Kendilerini tanrılarına adamış olan, savaşçı rahiplerdir. Felsefeleri icabı kesici silahlar kullanmazlar. Grubu iyileştirici büyüler yaparlar. Bütün zırh ve kalkanları kullanabilirler. İskelet veya zombi gibi ölümsüz varlıklarla karşılaştıklarında, seçtikleri felsefeye göre, onları yok edebilir ya da gruba dahil edebilirler. Cleric için gerekli olan en önemli özellik, Wisdom'dur.

***FIGHTER:*** Grubun savaşçılarıdır Her türlü zırh, silah ve kalkanı kullanabilirler. Bir savaşçı güçlü olmak zorundadır. Bu sebeple, en önemli özellikleri Strenght'dir.

***RANGER:*** Bütün silah, zırh ve kalkanları kullanabilirler. Aslen izci oldukları için, yüksek level'larda Druid büyüleri kullanabilirler. Druid büyüleri özünü doğa ve hayvanlardan alan büyülerdir. Bir grupta 3'den fazla Ranger olmaz. En önemli özellikleri, Strenght, Intelligence ve Wısdom'dır.

***PALADINE:*** Bütün silahları, zırh ve kalkanları kullanabilirler. Bir Pladin kutsal savaşçı olduğu için, felsefesi 'iyi' olmak zorundadır. Ayrıca yüksek seviyedeki Pladin'ler basit Cleric büyüleri yapabilirler. En önemli özellikleri Srenght ve Wisdom'dir.

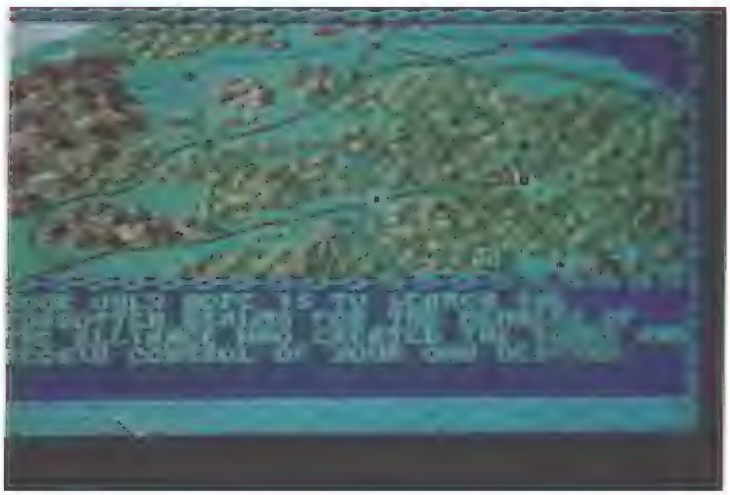
***MAGIC-USER:*** Tam anlamı, büyücüdür. FRP'lerin en önemli sınıfıdır. Büyücüler çok güçsüzdür. Bu sebeple ölmeleri oldukça kolaydır. Her zaman grubun en gerisinde bulunmaları gerekir. Fakat yaptıkları büyülerle, büyük bir düşman grubunu rahatça yok edebilirler. Büyücüler büyülerinin gücünü ateşten aldıkları için, özünde demir olan eşyaları giymez, silah ve kalkanları kullanmazlar. Tek giyebildikleri kumaştan basit bir giyecektir. En önemli özellikleri Intelligence'dır.

***THIEF:*** Hırsızlardır Kapalı kapı ve kasaları açarlar, tuzakları önceden görüp etkisiz duruma getirebilirler. Sadece hırsızların ulaşabildikleri yerler vardır. Hafif elbiseler giyebilirler. Kalkan kullanamazlar. Yüksek seviyedeki hırsızlar, büyülü parşömenleri kullanabilirler. En önemli özellikleri Dexterity'dir.

**KARAKTER FELSEFELERİ**

Her oyunda bir karakterin seçmesi gereken bir felsefe vardır. Karakterin seçtiği bu felsefe, savaşlarda etkili olur. Örneğin kendini düşünen bir karakter, grup kötü bir durumda iken kaçabilir. Fakat yasalara bağlı bir karakter, ölümü pahasına savaşır.

**FRP'lerde KULLANACAĞINIZ BAZI TERİMLER**



***Level:*** Her karakter oyuna 1. levelda başlar. Savaştıkça ya da görevleri başarıyla tamamladıkça puan kazanır. Yeterli puana eriştiğinde ise bir üst level'a geçer. Bunun neticesinde birtakım özellikleri gelişir, HP'si (Hit Points) artar. Büyücü ya da Cleric ise yeni büyüler öğrenir.

***Experiance Points:*** Her savaştan ya da başarılı bir görevden sonra alınan puanlardır.

***HP (Hit points):*** Her karakterin sahip olduğu bir hayat puanı vardır. Bu puan 0 olduğunda karakter savaşamayacak durumda olur, diğer bir deyişle bayılır. Savaşlarda her turn'de bu puan O'dan '-' ye doğru gider. Eğer bandaj yapılmazsa *(tedavi edilmezse)* karakter ölür. Ölü bir karakter de, elf ırkı hariç, tekrar canlandırılabilir, level atlandıkça HP artar.

***Monster Level:*** Sizin karakterlerinizin olduğu gibi karşınıza çıkan ve savaşacağınız canlıların da bir level'ları vardır. Düşük level'dakiler yok edilmesi kolay olan varlıklardır. Level arttıkça rakibinizi yok etmeniz de zorlaşacaktır.

***Dungeon Level:*** Her FRP'de mutlaka bir yer altı ya da kule labirenti vardır. Bu labirenler çeşitli katlardan oluşur. Giriş katı düşük level'dan rakiplerle karşılaşacağınız yerdir. Labirentin yukarı ya da aşağı katlarına inildikçe, karşılaştığınız varlıklarda daha yüksek level'lardan olmaya başlar.

***NPC (Non Player Character):*** Oyunda karşılaştığınız ve bilgisayar tarafından yönetilen tüm karakterler NPC'lerdir. Bunlardan çoğu ile savaşmak zorunda kalabilirsiniz. Fakat bazıları da sizin gruba katılmak ister. Her zaman grubunuzda 2 adet NPC alacak yer vardır. Bu karakterler çeşitli konularda size yardımcı olabilirken, başınıza büyük dertler de açabilirler. NPC'ler savaşlarda doğrudan bilgisayar tarafından yönetilirler.

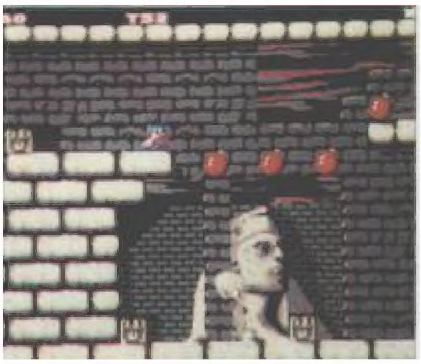
***AC (Armour Class):*** Her karakter üzerine giydiği zırhla, kullandığı kalkan veya büyülü eşyalarla, kendini belli ölçülerde koruyabilir. Kendini ne kadar fazla koruyabilirse, AC puanı da o ölçüde düşer. Yani AC puanı ne kadar '-' ise karakterin savaşlarda darbe alması da o derece zordur.

***Çift-sınıflar:*** Bir karakter hem hırsız, hem de savaşçı olabilir. Bunun getirdiği avantaj, bir hırsızın savaşçının teçhizatını kullanabilmesidir. Fakat çift sınıfa mensup karakterler, tek sınıflara nazaran daha zor level atlarlar. Bunun nedeni aldıkları puanın ikiye bölünmesidir. Bir sınıfta olabilecekleri mex. level'a geldikten sonra, diğer sınıfın level' larını atlamaya başlarlar.

**ÖZELLİKLER**

***Strenght:*** Karakterin taşıyabileceği ağırlığı ve savaşlardaki darbe gücünü belirler.
***Intelligence:*** Karakterin öğrenebilme ve ezberleme derecesidir.
***Wisdom:*** Karakterin zeka derecesidir.
***Dexterity:*** Karakterin çevikliğidir.
***Constitution:*** Karakterin dayanıklılığıdır
***Charisma:*** Karakterin karşısındakini etkileyebilme derecesidir.

Bu ay Curse of the Azure Bonds'tan ziyade genel FRP oyunlarının neler olduğunu anlattım, gelecek ay Curse'ün daha geniş kapsamlı ve detaylı bir açıklaması ile devam edeceğiz. Bu aydan itibaren, her ay yeni bir FRP oyununu bu sayfalardan bulabilirsiniz. Gelecek ay buluşmak üzere.



# MEGA MIGHTY BOMB JACK

Eski oyunlardan olan BOMBJACK'ı hatırlamayan yoktur. US GOLD'un piyasaya sürdüğü bu arcade oyun, gerçekten çok kaliteliydi. Zamanında herkesin başından kalkmadığı bu oyunu şimdi, hemen herkes unuttu ve derken oyunun yeni versiyonunu AMIGA'da çıktı. Bu, beni çok mutlu etti. Yalnız oyun mantığıyla beraber herşeyi değişmiş. Öyle değişmiş ki oyunu tanımakta zorluk çektim. Oyun bu haliyle biraz daha güzelleşmiş denilebilir. Oyun run'n jump sevenleri mutlu edecek bir hale gelmiş. GIANA SISTER ve HARD'N HEAVY neyse, BOMB-JACK'de o artık. Bildiğiniz gibi oyunun daha önceki versiyonu platform türündeydi. Bu versiyonda ekran sola doğru kayıyor. Yalnız oyunun joystick kontrolü çok kötü. Ben oyunu tuşlardan oynamaya başladım. Oyunda amacımız, sağa doğru ilerleyerek bombaları toplamak. Ama yaratıklar burada da peşinizi bırakmıyor. O kadar çok yaratık var ki hangisini yazacağımı bilemiyorum. Kelebek, ateş topu ve yılan biçiminde bir çok yaratık var. Bunların hiç birisine yakalanmamanız gerek. Bu sandığınız kadar kolay değil. Bazı yaratıklardan kaçmak neredeyse imkansız. Tabii ki size yardımcı olan nesnelerde mevcut. Üzerlerine bastığınız zaman güç hapları çıkartan sandıklar var. Bu sandıkların üzerlerinde iki kez zıplarsanız bu haplara sahip olursunuz. Üzerlerinde 'P' yazan hapları alırsanız ekrandaki tüm yaratıklar yiyebileceğiniz hale gelir. Ama bu halde durmaları fazla sürmüyor. Üç, dört saniye sonra tekrar dolaşmaya başlıyorlar.

Oyunumuz genel açıdan iyi ama joystick kontrolü ve oynanabilirliği çok kötü. Eğer neşeli dakikalar geçirmek istiyorsanız bu tam size göre. Ama yine de görmeden satın almamanızı tavsiye ederim. İyi şanslar...

# BADLANDS

İşte listelerde bir numara olmaya hak kazanan bir oyun. Oyunun konusu yine klasik üstten görünüşlü üç kişilik araba yarışı. Fakat bu, türlerinin en iyisi, oyunda bir çok yenilik var. Oyun esas olarak bir TENGEN coin-up'ı. DOMARK. bu oyunu Amiga ya başarıyla adapte etmiş. Badlands ta amacımız yarışlarda her türlü hileyi kullanarak, birinci olmak. Oyun temel olarak, bildiğimiz SUPER SPRINTin oldukça geliştirilmiş bir versiyonu. Oyunun bazı bölümleri üç boyutlu hazırlanmış ve her bölümde karışık labirent yollar var. Bunca karmaşanın içinde yolunuzu bulmak için pistte, arabanızla aynı renkte olan okları takip etmeniz yeterli olur.

Oyun. tek veya çift kişi olarak oynanabiliyor. F1 ve F2 tuşlarıyla kontrol biçimini A veya B olarak değiştirebiliyorsunuz. Yarış sırasında yoldan toplayacağınız anahtarlarla, garajdan çeşitli araçlar alabilirsiniz. Garaja girebilmek için en az üç anahtarınızın olması lazım. Birinci olana veya rekor kırana, yarış sonunda bir anahtar hediye ediliyor. Garajdan alabileceğiniz şeyler; 4 missile, 4 shield, Tires, Turbo ve Speeddir.

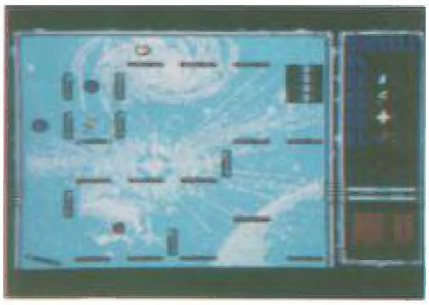
Oyun basit dönemeçli THE CITY'den başlıyor ve çok zor parkurlarla kadar amansız bir şekilde sürüyor. Bu arada bilgisayar sizi yenmek için iki adamını üstünüze salıyor. Ama siz iki turbo, iki speed ve tires'la onlara tozunuzu yutturabilirsiniz. Fakat ilerdeki parkurları göremeyecek kadar hızlı olamayabilirsiniz. Çünkü, ister bilgisayar, ister bir arkadaşınız olsun, rakiplerinizde anahtar toplayarak silah alıyorlar. Fakat diğer arabaları makineli tüfekle vurarak, onların aldığı anahtarları alabilirsiniz. Bu arada fazla hızlı giderseniz bazı rampalar arabanızın görünüşünü zedeleyebilir. Bu da bölüm sonunda dövünmenize neden olur. Üç kere dövünüp Credits'inizden kullanmazsanız, diğer oyuncu rampalarda mücadele ederken siz skor tablosuna hapis olursunuz. Oyunda fazla ilerlerseniz, tekrar başa dönüyor. Fakat sakın üzülmeyin çünkü, burada bir sürpriz var. Badlands tek kelimeyle mükemmel. Sakın kaçırmayın.

İkinci bölümde ise üsdeler sizi hiç şaşırtmasın, çünkü tam bir karmaşa içindeyiz. Kontrol kuleleri, tank ve uçakların sizi bırakmaya hiç niyetleri yok gibi. Bölüm sonunda ise dev bir askeri uçak ve içinden atlayan askerlerle muhatap olacaksınız. Üçüncü bölümde bir deniz botuyla nehirde ilerliyoruz. Sudan çıkan askerler, karşıdan gelen uçak ve botlar buradaki düşmanların bazıları. Bölüm sonunda ise yine iki kırmızılı adam var. Fakat bu kez duvarların arkasına saklanıyorlar ve üstlerinde de bir tabur asker var. Burada işiniz biraz zor. Dördüncü bölümde bir kanyonun İçinde ilerliyoruz. Burada helikopterler, tepede askerler, tanklar ve uçaklarla boğuşacağız. Tepedeki askerlere dikkat edin, çünkü oldukça tehlikeliler. Bölüm sonunda dev bir uçak üstünüze bomba yağdırıyor. Beşinci bölümde çöle ulaşıyoruz. Burada her yer asker ve teçhizat dolu. Sürekli bomba atarak bölüm sonuna gelmeye çalışın, fakat bölüm sonunda sakın şaşırmayın. Bundan sonrasını size bırakıyorum. Bu oyunu sakın kaçırmayın. Unutmayın, silahınız dolu olsa bile yedek şarjör bulundurmak faydalıdır.

# LINE OF FIRE

Evet, işte bir mükemmel oyun daha, LINE OF FİRE. SEGA-nın aynı isimdeki coin-up'ından çevrilmiş olan bu oyun US GOLD'u oldukça uğraştırmış olmalı. Oyunumuzun konusuna gelince, Viet-Nam ormanlarının derinliklerinde gizli olan düşman üssünde, oldukça yeni ve güçlü bir silahın büyük bir gizlilikle yürütülen denemeleri bitmek üzeredir. Siz de bu silahın prototipini ele geçirrrjek için bu gizli üsse yollanıyorsunuz. Fakat tam silahı ele geçirmişken birden alarm zilleri çalmaya başlıyor. Siz de çıkış kapısından dışarı çıkıp orada sizi bekleyen düşman askerlerini silahınızla ütüledikten sonra orada bulduğunuz bir jipe atlayarak geri dönmek üzere yola çıkıyorsunuz. Bu anlattıklarım güzel bir demo olarak hazırlanmış. Oyundaki kontrolleri SPACE ile ayarlayabilirsiniz. Oyunu aynı anda iki kişi olarak oynamak da mümkün. Bölüm başlarındaki ESCAPE MAP levelleri temsil ediyor. Bu arada oyunun oldukça zor olduğunu da hemen söyleyeyim. Kredilerinizi para bozdurur gibi harcamak zorunda kalabilirsiniz, çünkü memlekette ne kadar asker, tank, helikopter, uçak ve füze varsa elinizden öper. Yani her yerden düşman yağıyor. Ama buna karşılık sizin de silahınızın yanında, sınırlı sayıda da olsa bombanız var.

İlk bölümde düşman binasından çıkmak için koridorlarda savaşıyoruz. Zeminden, tavandan, yani hemen heryerden size ateş ediyorlar. Bölüm sonuna gelebilirseniz, sağdan ve soldan çıkan iki kırmızı adam roketlerini suratınıza yapıştırmak için sizi bekliyor. Onları öldürmek için herbirini en az yarım dakika taramanız lazım. dışarı çıkıp ormanın derinliklerine dalıyoruz. Karşınıza çıkan-



# POP UP

INFOGRAMES yine çok tatlı bir oyun çıkarmış. Oyun basit grafik ve müziklere sahip olmasına rağmen oynanabilirliği çok yüksek. Özellikle başına oturulunca kalkılamayan türlerden. Basit bir mantığa sahip ojsa da büyük bir joystick kabiliyeti gerektiriyor. Hemen neden diye sormayın. Çünkü, durmadan zıplayan bir plastik topu yönetmek hiç de kolay değil. Şimdi oyunumuza geçelim.

Oyunumuzda amacımız bir kademede bulunan bütün parçaları toplamak. Bu parçalar kimi yerde mevye. kimi yerde ilginç şekiller. Neyse, bu parçaları topladıktan sonra bir teleport platform'u çıkıyor. Şimdi amacınız bu platform'a ulaşabilmek. Toplanacak eşyaların arasında, oyun esnasında platformların şeklini değiştirebilmemizi sağlayan eşyalar da var. Bunlar su damlaları, yıldırımlar gibi cisimler.

Sadece değişik eşyalar değil birbirinden farklı platformlarda mevcut. Bu platformlar; sabit, hareketli ve üzerine basıldığı zaman kaybolanlar diye sınıflandırılabilir Bir de üzerlerinde alev olan platformlar var. Eğer damlalarınız varsa bu ateşli platformlar size zarar veremez.

Oyunun ilerleyen kademelerinde gezinen yaratıklarla da karşılaşıyorsunuz. Bunların bazıları uçarken bazıları da platformların üzerlerinde geziniyor. Özellikle yaratıklı kademelerde dikkatli olun. Bunlar gerçekten tehlikeli oluyor. Oyunda ateş tuşuna basarsanız normalde zıplayamadığınız yerlere de zıplayabilirsiniz.

POP-UP ı yapan programcılar daha önce de JUMPING JACKSON, TIN TIN ON THE MOON ve NORTH & SOUTH'u yapmıştı. Oldukça neşeli bir oyun. Gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. Unutmayın! Parola, zıpla ve topla! Bol şanslar.

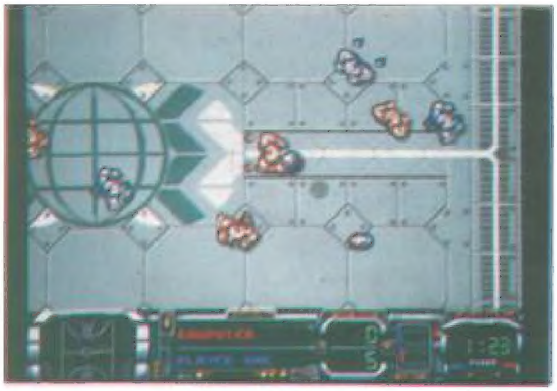
# SUPER MONACO GRAND PRIX

**Super Hang-On** ve **Turbo** Outrun dan sonra yine bir **Sega coin-up** çevirisi. U.S. Gold'un **Probe** firmasıyla yaptığı bu çeviri gerçek makinadaki havayı tam olarak yakalayamamış. Ama yine de yarış oyunlarının meraklılarını yeterince tatmin edebilecek kalitede.

Yarışılan pistin şehir içinden de geçmesi oyunun diğer formula oyunları gibi yalın kalmasını önlemiş. Etraftaki her ayrıntı düşünülmüş. Amaç birçok ünlü pistte yarışmak ve her defasında azalan zaman limitinden önce kontrol noktasına ulaşmak. Hatanız kredilerinizin birinin kaybıyla sonuçlanıyor. Oyun iki bölümden oluşuyor. İlkinde pisti tanıyorsunuz ve gerçek yarış için avantaj elde etmeye çalışıyorsunuz. Ön eleme özelliği taşıyan bu bölümde iyi bir zaman elde edemezseniz yarışa katılamıyorsunuz. İkinci bölümde bilgisayarın yönlendirdiği yarış arabaları ile yarışılıyor Bölümler geçtikçe pistler zorlaşıyor. Pist dışına çıkmanız arabanıza zarar verir. Zarar belli bir seviyeye ulaştığında ise arabanız havaya uçuyor.

Oyunun daha önce gelen demosu oldukça hızlıydı. Oyun coin-up'ına çok benziyor. Ekran yenilemesi hızlı ve yumuşak. Yol kenarları ve arabalar detay dolu. **Super Monaco** GP bu haliyle eski çevirilere rakip gözüküyor. Yarış hastalarının dikkatine.

# FUTURE BASKETBALL



Şu ana kadar yapılmadık spor oyunu bırakmayan software firmaları geleceğin oyunlarını düşünmeye başladılar. Bu ve benzeri oyunların bir çoğu yapıldı. Kuşkusuz en başarılı olanı da BITMAP BROTHERS'ın SPEEDBALL'uydu. Oyun, mükemmel grafikleri ve oynanabilirliği sayesinde oldukça çok beğenilmişti. Hatta ikincisi de geçenlerde ülkemize geldi. FUTURE BASKETBALL'da bu oyuna benziyor. HEWSON'un piyasaya sürdüğü oyunun reklamı neredeyse hiç yapılmadı. Bu sebeple oyunu daha duymayan arkadaşlar vardır. Bildiğimiz basketbol oyununu gelecekte oynamaya çalışıyoruz. Tabii ki bazı farklılıklar mevcut. Bunlara daha sonra değineceğiz. Öteki spor oyunları gibi bu oyunda da ligler mevcut. Bu liglerde zorlu takımlar bulunuyor. Ama liglere başlamadan ön.ce pratik yapmanızı tavsiye ederim. Biraz da oyun hakkında bilgi verelim.

İki pota arasında, klasik basketbol sahasında oynuyoruz. Saha yukarıdan görülüyor. Yalnız bu oyunda hakem yok. Hakemin olmamasıyla faul denilen olayın kalktığını yazmama gerek yok herhalde. Oyun oynarken topu kapmak için rakip oyuncuya vurmak serbest. Aynı hareket size de yapılabilir. Topu kaptıktan sonra, mümkün olduğu kadar hızlı olarak, oyun arkadaşlarınıza pas vermelisiniz. Aksi takdirde topu kaptırmanız işten bile değil. Oyunun scrolling'! çok kötü. Bazen insanı çileden çıkarabiliyor. Oyun genel açıdan zevkli ama her şey çok basite indirilmiş. Ama iki kişilik oynarsanız zevkli dakikalar geçirebilirsiniz.

# VİRÜS

## ZARARLI BİR SAYFADIR! SAKININIZ!

Bu aydan itibaren dergimizin bu sayfalarında başına buyruk, neşeli bir köşe açılıyor. Yukarıda da okuduğunuz gibi bu köşenin adı 'VİRÜS!'. Oldukça zararlı bir safya olan virüsü küçük okuyucularımız okumasınlar. Bu köşenin öteki köşelerden bazı farklılıkları var. Yazarların yazıları yazarken çektiği sıkıntılar ve hepsinden önemlisi bütün olayların iç yüzünü buradan öğrenebilirsiniz. Sizin anlayacağınız biz burada tüm gerçekleri açıklayacağız. Ayrıca bu sayfa ile beraber çalışmak isteyen CNN televizyonunun bütün tekliflerini geri çevirdiğimizi de belirtmeliyim. Şimdi işe, bazı olayların iç yüzlerini yazarak başlayalım.

Sayfa düzeni ile uğraşan arkadaşımız ÜMİT'in PPAGE 8.0'i piyasaya sürmeye hazırlandığını biliyor musunuz? Ayrıca PPAGE başında çikolata krizlerine giren ÜMİT'e yandaki kuruyemişçiden çukulata almayı yetiştiremediğimi ve kuruyemişçinin bu işi bırakıp yakında derginin yanında çikolata fabrikası açacağını .....

Yönetmen yardımcısı SİNAN'ın dergi yazılarını redüklemenin yanı sıra Mısır piramitlerindeki kitabeleri de tercüme etmeye başladığını.....

Biliyor muydunuz?

Bu sayı da bu kadar. Gelecek sayılarda başka gerçekleri de açıklayacağız! Mesela TOSUN GÜLLE kimdi? Bizi okumaya devam edin.

Ayrıca KOMMODOR ABİ DERTLERİNİZİ DİNLİYOR köşesinde bilgisayar ile ilgili kimseye soramadığınız bütün neşeli, komik ve ilginç soruların cevaplarını bulabilirsiniz. Kafanıza takılan sorular için sadece bir mektup yazmanız yeterli. Her sorunuza cevap bulabileceksiniz. Bu sayılık dergimize gelen en ilginç mektuba cevap yazarak başlıyorum. Bu mektubu ve cevabını kendi köşesinde bulabilirsiniz.

Evet bu aylık bu kadar VİRÜS'e ve KOMMODOR ABİ'nize mektup göndermeyi unutmayın!. **Derslerinize de çalışın.**

## NO GAME!

Evet! MAHMURE abla bitirmemizi işaret ediyor. Bize verilen zaman burada doldu. Gelecek sayımızda bizi yine burada bulabilirsiniz. Eğer daha fazla virüslenmek istiyorsanız bize mektup yazın. Gelecek ay görüşmek üzere. Bizi izlemeye devam edin. VNN canlı ve cansız yayınlarına devam edecektir. Muhbirlerimiz (!?!?) gece gündüz çalışarak size en gizli ve en çıplak gerçekleri anında ulaştıracaktır.

## KOMMODOR ABI DERTLERİNİZİ DİNLİYOR

Yo! Ben KOMMODOR abiniz. Artık başınız sıkıştığı zaman problemlerinize çözüm bulacak bir ağabeğiniz var. Mutlu olun. Geçen ay dergimize oldukça komik olduğu iddia edilen bir mektup geldi. Derginin mükemmel yazarları bile bu sorulara cevap bulamadılar. Yazarlardan CEM hala komadan çıkmadı. Daha mektubu okur okumaz birinci soruda takılan ÖMER, hala çocukluk sendromundan çıkmadı.Kendisini misket sanan ÖMER, 'kafliğim nerde? kafliğim nerde?' diye bağırıp duruyor. Not: Kaflik, misket oynanırken kullanılan master (source) miskettir, işte yazarların hayatıyla oynayan mektubun açık metni aşağıda. Tabii ki ben, KOMMODOR ABİ'niz bütün sorulara cevap buldu. Hazırsanız başlayalım.

*SEVGİLİ AMIGA DÜNYASİ YETKİLİLERİ,*

*Benim bir kaç tane sorum var. Aylardan beri kafamı kurcalayan sorularıma cevap verebilecek kimse bulamıyorum. Lütfen bana yardım edim. İşte sorularım.*

*1> RAM disk nasıl formatlanır? Açıklarsanız sevinirim.*

*2> Ayrıca ben hard disk almayı düşünüyorum. Acaba hard disk çok ağır mıdır? Değilse ne kadar ağırdır? Not: Ağırlığını Kilopound/Joule olarak yazarsanız sevinirim. Böylece hard diskin potansiyel enerjisini hesaplayıp, yere düşme anında (olur da düşerse, ben biraz sakarımdır da) neresinin bozulabileceğini anlayabilirim, belki!!!*

*3> Bir de sağ tarafımda böbreğimin üzerinde ağrılar var. Böbrek taşı olabilir mi?*

*4> İstanbul ne zaman fethedildi?*

*5> Asiye nasıl kurtulur?*

*6> Akşam bulaşıkları kim yıkayacak?*

*7> Yasemin benimle sinemaya gelir mi?*

*Lütfen bana bu konularda yardımcı olun. Cevabınızı bekliyorum.*

(Ad ve adres yok)

Sevgili bilinmeyen okur!

Bunu defalarca yazmana gerek yok. Artık KOMMODOR ABİ'n var. Bütün dertlerine çare bulur merak etme. Şimdi sorularının cevaplarına geçelim.

1> RAM disk'i nasıl formatlayamazsın? Seni okurluktan men edi... Pardon. Bu gayet basit bir soru. RAM disk'i formatlayabilmen için elinde bolca miktarda üniversiteye giriş form'u bulunmalı. Bilgisayarını aç ve Workbench'i yükle. CLI çıkınca FORM'ları pencereden aşağıya AT'maya başla. Böylece FORM'ları AT'arak, FORMAT'mış, yani FORMAT'lamış olacaksın. Yetmiş dokuzuncu formda pencereyi kapa. Daha sonra yaptığın yanlış işlemlerde RAM disk'i diskdoctor'dan geçirmeyi unutma. (I>DISK-DOCTOR RAM:)

2> Hard diskler o kadar ağır değildir. HAMZA amcanın kamyonetiyle rahatlıkla taşıyabilirsin. Takribi yetmiş okkadır. Sinan arkadaşımız okkayı kilograma çeviremediği için bunalıma girip okulunu bıraktı (Sinan Yıldız Üniversitesi MAKİNA mühendisliği bölümünün meçhul sınıflarında kaybolmuştur).

3> Ah oğlum! Sen hemen bir DISKDOCTOR'a görün. Böbrek taşından başka, böbrek meteor'u da olabilir. Hemen bir ASTROIDS hapı yut. DISKDOCTOR'u ihmal etme!

4> 1453 yılında FATİH SULTAN MEHMET tarafından fethedildi. Gemileri tahta kızaklarla kaydırdığı zaman cruncher mantığımda keşfetmiş olmuştu. Ayrıca bizim buzdolabı çok kullanışlıdır. Hem buzdolabı, hem tırnak makası.

5> Asiye'yi kurtarmak için uğraşıyoruz. Çilingiri çağırdık. Şimdi gelir inşallah. Hay allah! Bu kız kendini nasıl kilitledi şu dolaba. Allah.. Allah!

6> Valla bizim dergide bulaşıkları kavgayı kaybeden yıkar. Yok canım öyle gerçek kavga değil. KICK BOXING!

7> Hehehehe! Sen uyu oğlum. Ben yarın akşam YASEMİN'i sinemaya götürücem bile.

Eğer daha başka soru ve sorunların olursa bize yaz. Nasıl olsa biz bunların acısını senin mektubunu getiren postacıdan çıkartacağız.

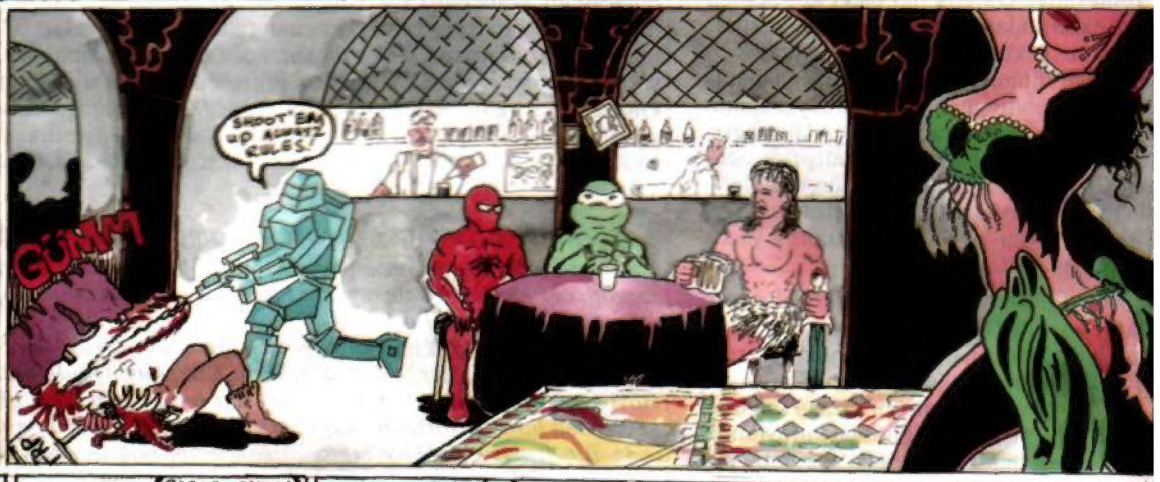
# "O Hep oyun oynar"

YAZAN • ÇİZEN: TUNÇ DİNDAŞ

THANX TOLGA WERE!

BU AYKI HİKAYEMİZ YİNE BİLGİSAYAR OYUNLARIYLA İLGİLİ. BAKALIM BU MİNİ HİKAYEYİ BEĞENECEK MİSİNİZ?....

BU BİR REKLAMDIR!....



OLACAĞI BUYDU. SAĞDA, SOLDA GÖZÜKEN UFACIK MAX SAYFAMI İSTİLA ETTİ. DİKKAT EDİN!

SON